ESPECIAL VIRTUAL BOY



CLUB Nintendo®

INFORMACION SUPERNESESARIA
- MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS THE FIGHTING EDITION
- KILLER INSTINCT
- DOOM
- DRACULA X
- NOSFERATU
- DRAGON
- TOM vs. JERRY

GAME VISTAZO A:
FOREMAN FOR REAL

MARIADOS
UNIRACERS

PASSWORDS: NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP
• SUZUKA 8 HOURS • SUPER COPA • SUPER SOCCER

Chile	$	1.100
Bolivia	Bs	5,00

00409
7 806640 035012

¡Atención! Un gorila anda suelto en la ciudad.

2.50
2.30
2.10
90
70
8.604.721

LEO BURNETT

GAME BOY

JUEGATELO A GONCHO

Ahora Donkey Kong va a todas partes dentro de tu Game Boy.

¡Atención! Donkey Kong anda por tu colegio, por tu casa, por todos lados, dentro del nuevo Donkey Kong Land, la versión para Game Boy, del juego del año. Atrápalo y prepárate a luchar contra un chancho volador, ostras carnívoras y terribles monstruos escondidos en la ciudad de los monos, entre las ruinas de un templo submarino y de un montón de niveles secretos. Por eso, no esperes a que te pillen. Arráncate tú primero con el nuevo Donkey Kong Land.





Hola, espero que al recibir esta édición, ya hayas tenido la oportunidad de disfrutar la maravillosa sensación del mundo 3D en un VIRTUAL BOY.

Sí aún no has tenido la experiencia, te aconsejo que te acerques a la tienda más cercana, en la cual vendan productos Nintendo (con el sello del distribuidor oficial, por supuesto) y estén exhibiendo el VIRTUAL BOY, de esta manera tendrás la impresión directa en todos tus sentidos de lo que significa esta consola, cosa que difícilmente hemos intentado definir en este y otros números de Revista Club Nintendo. Hemos realizado un exclusivo y entretenidísimo especial sobre algunos títulos para este nuevo sistema, que no te puedes perder.

El Editor

RECIBIMOS CARTA DE:

ARGENTINA ERNESTO U. BALONI - MARTIN P. FERRERO - JORGE SAENZ - MAXIMILIANO N. DEVOLDER - MARIANO MARTINEZ - ERICK HERNANDEZ - GABRIEL MORENO - GABRIEL A. RAMIREZ - NICOLAS SALVATORE - GERVASIO FRUGONI ZABALA - GENARO SCAFATI - ANDRE VALENTE - JULIAN DIAZ - MAITE MONDATI - GONZALO YUNGE - RAUL Y HUGO PARRA - SANTIAGO GIL - MAXIMILIANO CARLOS BOTTAN Y ANDRES RODOLFO CAÑETE - GUSTAVO ALEGRE SAENZ - GUILLERMO BERRAZ - HUGO ROBERTO LOPEZ - RICARDO NOGUEROL - MARCELO LIS - RICARDO GERMAN RIMOLDI - PABLO M. RODRIGUEZ PIÑERO - SANTIAGO DAMELE - SEBASTIAN MARTIN NOVILLO - SEBASTIAN ROITBERG.

BOLIVIA FREDDY KANT GANOZA

CHILE JORGE CALDERON RODRIGUEZ - TOMAS GONZALEZ A. - CARLOS HUGO SILVA PEDRAZA - CAMILO LOPEZ P. - MARCIAL UGALDE GONZALEZ - RUSH & TANGO - GONZALO SANTANDER ASTUDILLO A. - SVEN SCHMUCK - RODRIGO SOTO QUEZADA - CRISTIAN UGARTE TOLEDO - JAIME ANTONIO CASTILLO - DIEGO GONZALEZ ALVARADO - FAVIAN JIMENEZ V. Y MARCELO AMPUERO C. - JOSE ANDRES ESTAY G. - LUIS GUILLERMO VALDIVIA ROMERO - JUAN ANTONIO CRUZ P. - SEBASTIAN PINO HIDALGO.

PERU JUAN MARTIN GALVEZ MORALES - CARLOS JOSE GALDOS - JOSE A. ALVAREZ C. - CARLOS DANIEL ESCOBAR M. - ALAN PLACENCIA TIMOTEO - ALDO ARNAO BEDREGAL - ALFONSO MENDOZA A.



REVISTA CLUB NINTENDO EDICION 4/9 Nº 37
SEPTIEMBRE 1995
Revista Coeditada entre

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de V.A.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Director Editorial
Gustavo Rodriguez
José Sierra

Producción
Network Publicidad

Diseño
Francisco Cuevas

Investigación
Jesús Medina
Adrián Carvajal

Distribuidora Latinoamericana de Publicaciones S.A. (Dilapsa).

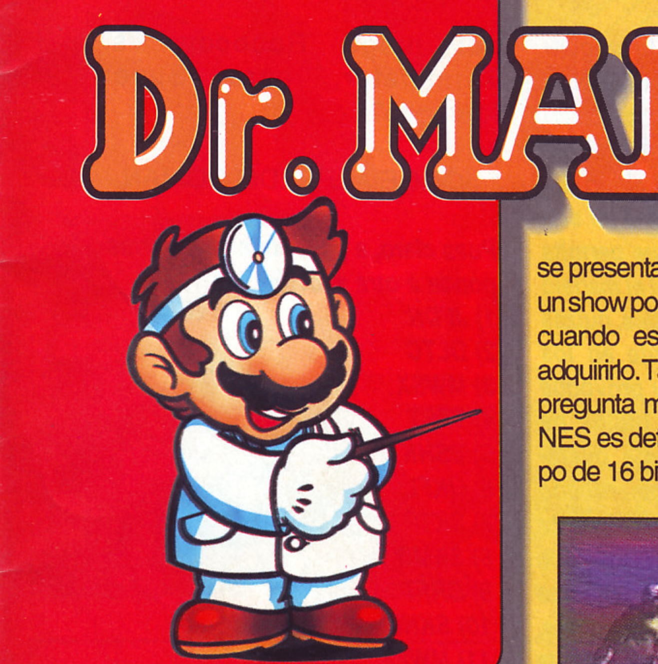
Departamento Editorial

Editor
Helio Galaz Guzmán

Colaboradores (Trucos y secretos)
Cristian Steinlen
Orlando Véjar

Revista mensual editada y publicada por Editorial Andina S.A., Reyes Lavalle Nº 3194, Santiago, Chile. Representante Legal: Julio Poblete Bennett. Directora de Venta de Publicidad: Marlene Larson C. Ejecutiva de Venta de Publicidad: Verónica Espinoza. Coordinador de Producción: Iván Avila., Editorial Televisa S.A., Perú Nº 263, Buenos Aires, Argentina. Editor Responsable: Sergio García Vila. Distribuidores: Chile: Distribuidora Alfa S.A., Argentina: Distribuidor en Capital: Vaccaro Sánchez y Cía. S.A., Moreno Nº 794 (1091), Buenos Aires. Distribuidor en Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán S.A.C., Avda. Velez Sarsfield 1950 (1285) Capital Federal Buenos Aires. Impresa en Chile por Antártica S.A., en Septiembre de 1995. Chile recargo por flete (I, II, XI, XII Regiones) $70

Dr. MARIO®



Su revista es exelente y quiero felicitarlos por supuesto. Mi pregunta es la siguiente: ¿Cuál es la historia de Donkey Kong Country?

ANDY ARENAS S.

La historia de Dokey Kong Country se puede tomar desde dos puntos de vista. El primero se refiere a la historia de Donkey Kong, el personaje, nació hace mucho tiempo en los juegos creados por el señor Shigeru Miyamoto, juegos en los que hizo su primera participación nuestro querido amigo Mario. Finalmente Nintendo y Rare se la jugaron dando un gran paso en la tecnología de videojuegos, aprovechando las cualidades de Dokey y dándole otra vez el papel protagónico en el conocido juego "Donkey Kong Country". Ahora, refiriéndonos a la historia que se desarrolla en este juego, te respondo que se trata de que a Donkey le han robado un cargamento de bananas, entonces nuestro simpático amigo junto a otro personaje llamado Dydy, emprenden la difícil tarea de recuperar el vital alimento. Bueno, espero haberte dado respuesta a tu duda sobre la procedencia de este atractivo título.

Hola amigos de Club Nintendo, quisiera preguntarles cuándo llegará el Nintendo Ultra 64 a nuestro país, ya que sólo hablan de que este sistema se presentará en un CES por aquí, en un show por allá, pero nunco han dicho cuando estará en las tiendas para adquirirlo. También quiero hacerles una pregunta muy importante: ¿El Super NES es definitivamente el mejor equipo de 16 bit?



PATRICIO SEGUEL

Ya hemos dicho de que la fecha de lanzamiento del Nintendo Ultra 64, se ha fijado para la primera mitad de 1996. A partir de ahí, será vendido para el público. Ahora, la fecha exacta para que esta consola esté en nuestro país, depende exclusivamente de los distribuidores oficiales y confiamos en que el nuestro, apenas sea lanzado el nuevo sistema en Estados Unidos, lo sea en nuestro país simultáneamente. Con respecto a las presentaciones en los diferentes CES y en algunas ferias internacionales de videojuegos , te comentamos que esto se hace para preparar al mercado sobre en que consiste el nuevo producto.
Tu segunda consulta puede ser perfectamente respondida con hechos, sólo tienes que ir a alguna tienda de Nintendo y ver juegos como Donkey Kong Country y Killer Instinct, ambos títulos que no pueden ser vistos en ninguna otra consola que no sea Nintendo. Si hablamos de las conversiones de los juegos de arcadias que no sean de nuestra marca, siempre han resultado mejor las hechas para el sistema Super NES, en color, facilidad de control, sonido, etc.
Nintendo ha conseguido los resultados en un Super Nintendo que otras marcas han obtenido sólo en equipos de 32 bit.

En su revista Nº 29, publicaron trucos inéditos de Mortal Kombat II, para pelear contra Shao Khan. ¿En qué pantalla se realiza esta secuencia? ¿Cómo sé que funcionó?, y en el Nº 33 publicaron otro truco para tener 15 segundos en vez de 5 ¿Qué me avisa sí este resultó?

ALBERTO QUEZADA

Todos estos trucos para Mortal Kombat II, debes realizarlos en la pantalla de selección de luchador, y al hacerlo corréctamente escucharás un raro sonido que te estará dando la aceptación. El truco para tener 15 segundos en vez de 5, se refiere al tiempo que la máquina te concede para realizar el fatality. Con este truco tienes menos oportunidades de fallar.

Hola amigos de Revista Club Nintendo, yo soy un reciente jugador de Super NES, en el cual he encontrado juegos fabulosos y agradezco las Informaciones Nesesarias que nos ayudan a pasar los niveles difíciles.
Bueno, en la Revista 35 me enteré de que Gametek lanzará el juego Robotech para el NU 64, me gustaría que hablaran más sobre este juego. Los felicito y ojalá que sigan adelante por mucho tiempo, se despide su nuevo lector.

FRANCISCO HUBER S.

Realmente aún no tenemos mucha información acerca de este juego, pero te podemos decir que es muy similar a la que ocurría en la serie de televisiva "Robotech", es decir que se trata de una nave alienígena que los seres humanos reparan y llevan al espacio para luego enfrentarla contra los extraterrestres que llegan a recuperarla. No sabemos si tendrá los mismos personajes de los dibujos animados, pero que son las mismas naves, las cuales estan hechas con gráficos excelentes. Esperamos que Gametek realize el juego que le haga honor a la serie y no como muchas otras productoras que no han sabido hacer traslados de series muy conocidas y que han dado malos resultados.

Soy un fiel lector de su revista, encuentro que es la mejor, sin ninguna duda. Ahora megustaría que me dijeran: ¿Por qué cuando alguién pierde en Mortal Kombat II, aparece la escena de Goro en donde dice "Game Over III"?

JAIME A. CASTILLO

Antes de responderte, tenemos que explicar que el número II, sólo aparce en la versión de arcadias de Mortal Kombat II, ¿por qué?, pues creemos que fue simplemente una técnica de marketing de Midway para preparar a los videojugadores para la tercera parte de este juego. Fue una técnica muy inteligente porque con sólo un número, dejó a muchas personas expectantes. Cosas como esta ocurren mucho en el marketing de los videojuegos y especialmente con la serie Mortal Kombat que nos ha dejado frases inborrables como "Prepare yourself" (Mortal Kombat I) y el "Nothing, nothing can prepare you" (Mortal Kombat II). Por último, no podemos dejar de recordar el cartel de Cruis´n USA del sistema NU 64, anunciaba el Mortal Kombat III.

Hola, Soy Fernando y poseo un Super Nintenedo desde hace casi un año y no he parado de jugar, puedo decir que ya tengo mucha experiencia. Cuento esto porque me he dado cuenta que hace tiempo que los juegos de peleas fueron un verdadero Boom y que actualmente estos han perdido su atractivo, aunque siempre conservan un buen número de fieles seguidores. Les quiero preguntar a ustedes, que cuáles creen que van a ser los tipos de juegos que causarán sensación en el futuro. Por mi parte me quedo con los de acción/aventura. Los juegos de lucha ya me tienen harto.

FERNANDO RIGONEZI

Es muy difícil de contestar tu pregunta, ya que todo depende de la cantidad de ventajas que tiene cada sistema para apoyar uno u otro tipo de juego, me refiero a que si algún día (cosa muy probable) aparece un sistema de realidad virtual que permita simular casi de manera real el manejo de motocicletas y automóviles, quizás este tipo de juego repunte en los rankings de popularidad y provoque todo un "boom" de los títulos de simuladores. Con todo esto queremos llegar a que está comprobado que las preferencias del público por un juego se deben a la calidad de éste, y aunque es verdad que los juegos de peleas son los predilectos, no se puede negar que son justamente los que han generado más avances, si comparamos por ejemplo, Street Fighter I y Killer Instinct, te darás cuenta de lo que te digo. Además, fíjate que juegos exelentes como Donkey Kong Country y Mega Man X, han superado en ventas a juegos de pelea, lo que significa, que lo que los videojugadores prefieren, son cosas buenas, sean "boom" o no. Sobre el futuro es muy difícil decir algo, quizás sigan en la punta los juegos que tu mencionas que te tienen harto, pero para que esto suceda, se necesita que éstos sigan generando y teniendo grandes innovaciones en su campo, o si no pronto, llegará su final.

¿Qué le pasó a Kintaro y a Shao Khan de MOrtal Kombat?

GONZALO FRETTY

Según lo que sabemos, Kintaro y Shao Khan, se quedaron en el Out World a la espera de nuevos acontecimientos, ¿harán su aparición en futuras versiones?, ¿existe alguna manera de sacarlos en Mortal Kombat 3? estas son interrogantes que aún no puden ser contestadas, debido a que todavía queda mucho Mortal Kombat 3 por delante.

Me pueden dar los passwords del juego Robocop vs. Terminator, para Super Nintendo?

JORGE ALFREDO ROMAN

Pues claro, a pesar que esto corresponde a otra sección:
1) JFDN
2) DLTC
3) MWSX
4) TPST
5) BSHK
6) HKFL
7) SKTR
8) SKMD
9) DRFT
10) SKNN
11) MWFX

Les quiero preguntar por qué han hablado poco del juego "Rise of the Robot", el cual es un juego que estuve esperando desde hace mucho tiempo, pero aún no he recibido muy buena información, ¿por qué no hacen un especial con este título, como lo han hecho antes con otros juegos de pelea?

MIGUEL ANGEL CAMUS

La verdad, es que no le hemos dado mucha importancia, debido a que más de una vez, por ejemplo en la edición Nº 29, pág. 26 hasta hay una Información Super-nesesaria sobre este título. Realmente no creemos que hagamos un especial sobre "Rise of the Robot", que para ser sincero, nos defraudó bastante, también esperamos ansiosos su lanzamiento, pero sus gráficos no son tan espectaculares como parecían, sus movimientos difíciles de hacer y su sonido, lo han transformado en uno de los peores juegos de pelea. No sabemos si está planeada una secuela para este título, pero si lo está, esperemos que sea muy superior, para que limpie la imágen de malos luchadores en los que han convertido a los robots.

ESPECIAL

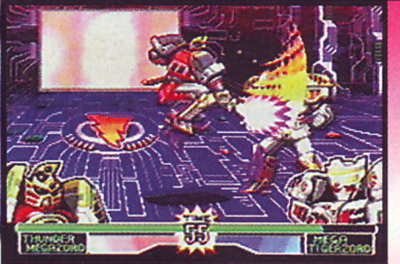
TRUCOS INÉDITOS

JUEGO...	PARA...	TRUCO...
FIFA INTERNATIONAL SOCCER (SUPER NES)	VER EL FINAL DE CAMERUN...	Ingresa el password: **X, 4, V, W, J, +, N, S, K, 5**
GP-1, PART II (SUPER NES)	LAS FINALES EUROPEAS...	Ingresa password: **356SBMLD ZBR&CMJPF**
KILLER INSTINCT (SUPER NES)	UN JUEGO MAS LENTO...	En el display, presiona simultáneamente **"Atrás"** y los 3 botones de patada.
MADDEN ´95 (SUPER NES)	JUGAR CON LOS "PANTHERS"...	En la pantalla de Game Setup, selecciona **"Visitor"** y presiona **L, R, L, R, Y.**
MEGA MAN X2 (SUPER NES)	LOGRAR ALGUNAS COSAS RARAS...	Coloca el password: **4272 - 3181 - 1141 - 1652**
MORTAL KOMBAT 3 (ARCADIA)	LUCHAR CONTRA MOTARO...	En la pantalla de los "Mortal Kors", el player 1, presiona: **LP=9 / BL=6 / LK=9** player 2, presiona: **LP=1 / BL=4 / LK=1**
SUPER EMPIRE STRIKES BACK (SUPER NES)	TENER TODOS LOS PODERES DE JEDI DESDE EL COMIENZO	En la pantalla del título presiona: **X, B, B, Y, X, A, A, X.**
TTA WILD & WACKY SPORTS (SUPER NES)	JUGAR TODOS LOS DEPORTES...	Coloca el password: **CONEJA / MAX MONTANA / GRILLO VERDE.**

INFORMACION

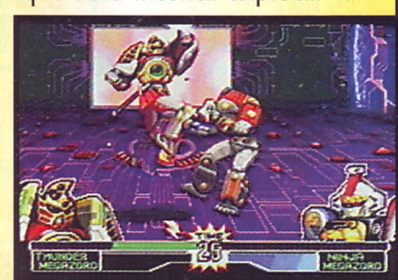
SUPERNESESARIA





Sí, aunque en el número del mes pasado analizamos un juego de los Power Rangers, para este número ya tenemos otro, cosa que según pensamos es precipitarse un poco (Bandai, no nosotros), aunque claro esta, que los fans de los MMPR tendrán bastante acción esta temporada. A diferencia de los anteriores títulos de estos personajes con Scroll de lado, en esta ocasión la gente de Bandai ha decidido explorar un género que ha reportado ganancias a varias compañías y que es el de pelea.

Seguramente te has de estar imaginando que este juego, al ser de pelea y estar protagonizado por los Power Rangers, se trata de cualquier cosa con horrible movilidad que sólo intenta explotar la licencia, pero afortunadamente este no es el caso.







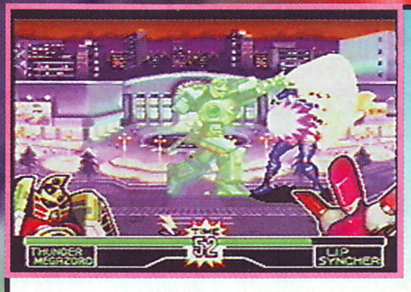
En este juego no pelean los Power Rangers "en persona", lo hacen formando a sus robots Thunder Megazord (el de la serie de Televisión) y a Mega Tigerzord (Que presumiblemente es el de la película), estos robots también pelean contra otros monstruos de gran tamaño así que como escenarios de pelea encontraremos estacionamientos de centros comerciales, barcos o hasta podrás pelear fuera del planeta tierra.





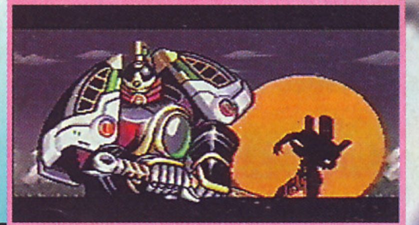
Dentro del juego tenemos dos modos de juego básicos: El de un jugador y el de Vs. En el modo de un jugador estás un poco limitado, por así decirlo, pues sólo podrás escoger a los dos robots arriba mencionados y así enfrentarte a los lacayos del terrible Ivan Ooze para al final enfrentarte a él (esto, aunque no te lo hubiéramos dicho, seguramente lo ibas a adivinar igual).

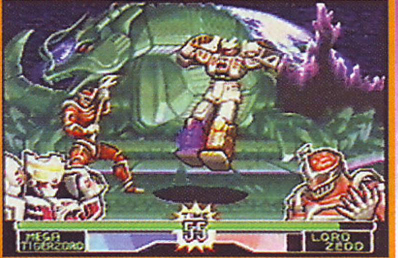




Al hablar de este juego hay varios temas que podemos tratar; para empezar diremos que gráficamente este es un juego de más o menos buena calidad, inclusive al vencer a ciertos enemigos aparece un cinema display donde podrás ver cómo él es convertido en una bola de fuego (algo bastante tierno).

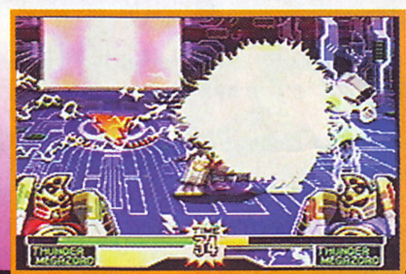
También este juego tiene algo que se podría considerar molesto y es que en cada una de las peleas aparece un dibujo de la cara del Robot que estás controlando y que es bastante estorbosa considerando el poco espacio libre de pantalla que hay.

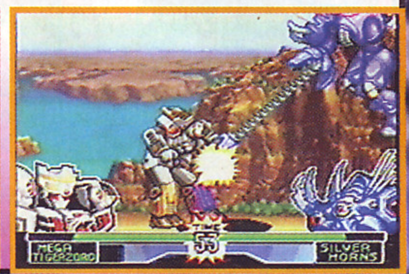


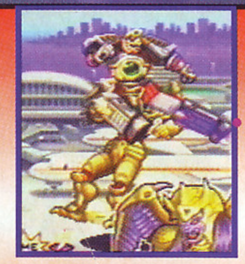




Además de tener muchas de las características de este tipo de juegos, como poderes especiales con secuencias de control y botones, hay varias opciones especiales, entre ellas la de poder rematar a un enemigo cuando este cae al suelo (pero esto lo debes hacer rápido antes de que el enemigo se levante); otra es una línea que sospechosamente va acumulando poder, así después de algún tiempo aparecerán unos rayos, esto indica que podrás ejecutar un poder súper-especial que cada robot tiene.

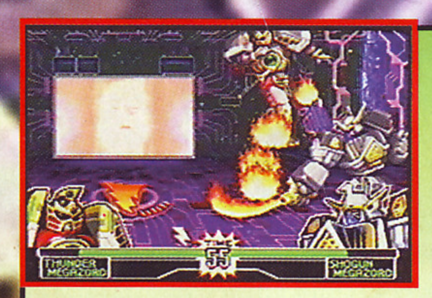


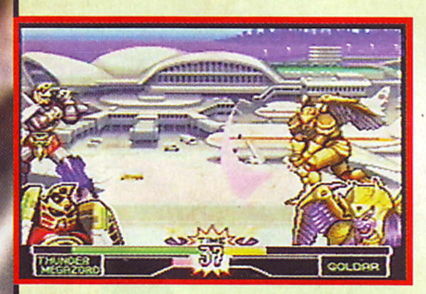






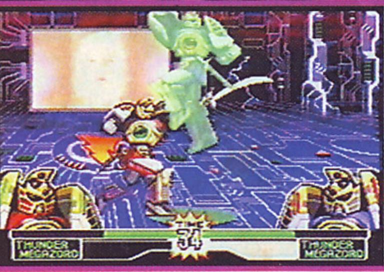

Algo muy importante en este tipo de juegos es la movilidad; este título tiene una movilidad aceptable (no es Street pero se juega muy bien) y se pueden realizar combos, aunque estos son muy raros porque hay algunos que tú crees que se pueden hacer y resulta que no y también hay otros que las reglas dirían que no saldr án pero te das cuenta que sí salen, como el que aquí te ejemplificamos.



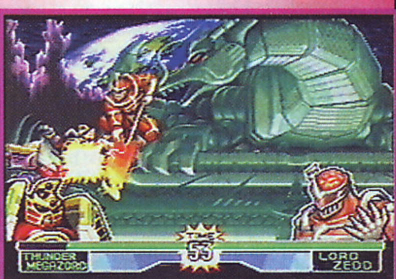




Ya anteriormente te comentamos que en el modo de un jugador sólo podías escoger a dos robots y tenías que librar 9 batallas para terminar el juego, pero el modo de Vs. es un poco más flexible, pues te permite elegir a cualquiera de los enemigos para luchar contra un amigo, este es un modo entretenido, ya que tendrás que descubrir cómo ejecutar los poderes de cada uno de los robots y experimentar haciendo combos complejos debido a que hay bastantes personajes que los pueden hacer.



Como comentario final te podemos decir que este juego está 100% dedicado a los que gustan de los juegos de pelea y que sean fans de los Power Rangers (cualquiera de las anteriores características son pretextos perfectos para darle un vistazo), ya comentamos que tiene un decente modo de juego, pero lo malo que tiene es que la CPU ofrece un reto casi nulo, lo que lo hace un título que sólo es divertido cuando se enfrentan dos jugadores.













VIRTUAL BOY



Por si estás medio desinformado en cuanto a lo del Virtual Boy te damos un pequeño resumen del lo que es este fabuloso aparato, donde ves imágenes de tercera dimensión.

El sistema se divide en dos partes, una es el control, que es algo especial, cuenta con doble agarradera al igual que un pad de cada lado, 4 botones en la parte de arriba (**Select, Start, B, A**) y dos en la parte inferior (**L y R**). Aquí mismo van las baterías (seis AA, pero también puede funcionar con un eliminador especial). La otra parte del Virtual Boy es el visor (pesa 760 gramos) donde están las dos pantallas de LEDs (las imágenes son de alta resolución y en varios tonos de rojo) que por medio de espejos oscilantes puedes verlas, claro que tú no lo notas ya que esto es lo que da la tercera dimensión a las imágenes. Aquí mismo, en el visor, se introduce el cartucho que es similar a los del G.B. El sonido que produce el Virtual Boy es estéreo y cuenta con una bocina de cada lado, por lo tanto cuando te pegas al visor un protector no deja entrar la luz exterior y con el audio estéreo te sumerges en un mundo de tercera dimensión totalmente nuevo que es más fácil que tú lo experimentes a que podamos explicártelo.

El CPU del Virtual Boy es de 32 bit RISC y corre a una velocidad de 20 Mhz. Y si tú utilizas lentes no te preocupes ya que el Virtual Boy cuenta con un control para ajustar el enfoque. Es más, en cualquier juego puedes poner pausa y ajustar el enfoque para cualquier persona y en cualquier momento. Y si piensas que el sistema es demasiado personal te diremos que hay juegos con la opción de conectarte a otro Virtual Boy por medio de un cable (similar al Videolink de G.B.) para interactuar con un compañero.



IMPORTANTE

En este artículo en especial y por cuestión de que andamos en la onda 3D, te incluimos estéreogramas con las fotos del Virtual Boy. Si tú nunca has visto un estéreograma tienes que pasar la prueba de puntitos, o sea que te vamos a entrenar un poco para que puedas ver los estereogramas, pero ya en serio, respeta los siguientes consejos:

✔Para comenzar tienes que ver la revista a 50 cm. más o menos para que se te haga más fácil (ya que tengas práctica puedes acercarte un poco más).

✔El área donde estés tiene que estar muy bien iluminada.

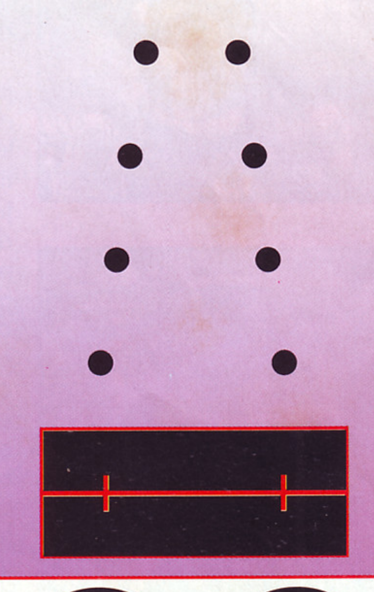
✔Evita ver por períodos prolongados los estéreogramas

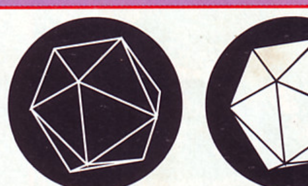
✔En caso de que te cueste mucho trabajo, quítate de problemas y ve con un distribuidor autorizado a conocer en carne propia la sensación de la verdadera tercera dimensión. No fuerces tu vista tratando de verlos.

EJEMPLOS

Comienza por ver estos dos puntos y comienza a cambiar tu mirada como si quisieras ver un objeto que está un poco más lejos, con esto lograrás ver 4 puntos. Ahora necesitas ajustar tu vista de tal forma que los dos puntos del centro se hagan uno mismo, cuando lo logras, practícalo hasta que lo hagas con facilidad, hasta entonces pasa al siguiente ejemplo y repite lo mismo así hasta que llegues a las figuras geométricas que ya son un estereograma.

Por último practica lo que has aprendido pero con las líneas que están arriba o abajo de las fotos (con las que mejor te acomodes), si lo logras podrás ver tres fotos en lugar de dos, concéntrate en la del centro y no te distraigas con las de la orilla y podrás ver la foto del centro en 3D (recuerda que las líneas son una especie de guía para facilitarte el entrar al estereograma y no se te olvide la distancia, iluminación y no forzar la vista.





















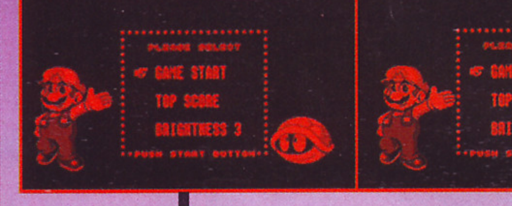






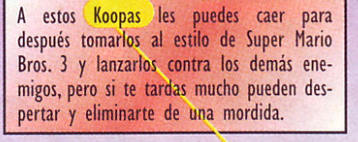

VIRTUAL BOY

MARIO CLASH es la conversión del clásico juego de Mario Bros. (no Super Mario Bros.) o sea el juego donde salían enemigos de las tuberías. Pero ahora el concepto ha cambiado a un verdadero 3D involucrando el juego con todos los elementos elevando la diversión.



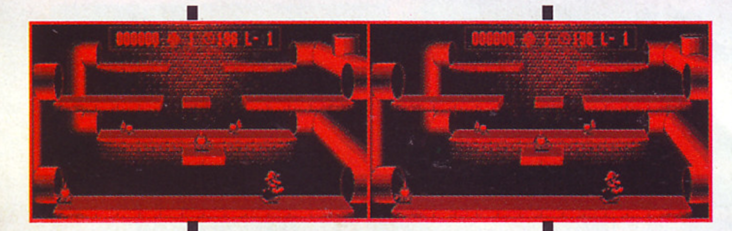
Al parecer un gran número de los juegos que se lancen para el Virtual Boy tienen el control de brillo en la pantalla por medio de menú.

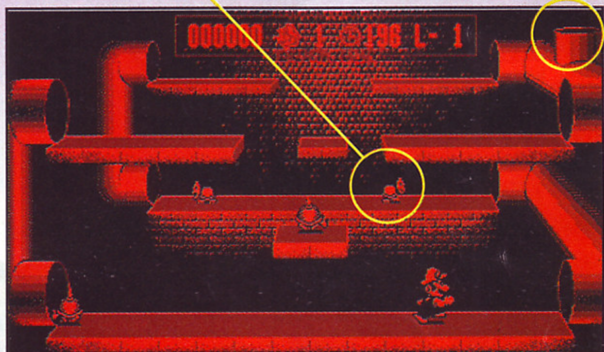
Bueno retomando el tema de MARIO CLASH te diremos que el objetivo del juego es tirar al vacío a los enemigos sin tomar en cuenta a los Koopas normales, ya que estos los utilizas para tirar a los demás enemigos.
Claro que tienes un tiempo limite para lograrlo.
Esta es el primer nivel y tan solo salen los Koopas normales y otros con un pico sobre el caparazón.

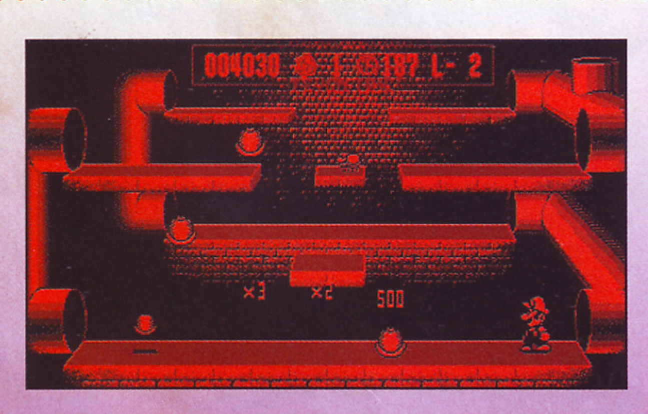


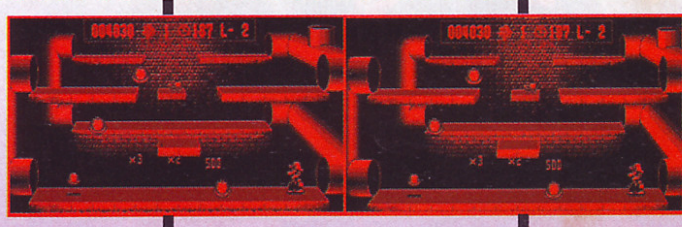
A estos Koopas les puedes caer para después tomarlos al estilo de Super Mario Bros. 3 y lanzarlos contra los demás enemigos, pero si te tardas mucho pueden despertar y eliminarte de una mordida.

Ya que estamos poniendo indicaciones en esta foto, por aquí van apareciendo los enemigos para despues salir por cualquiera de los dos planos.



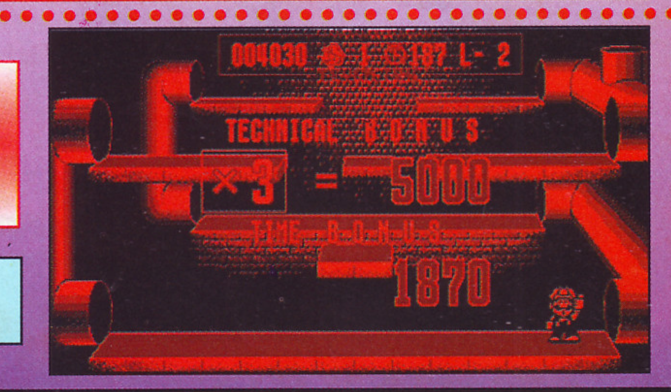






Los Koopas los puedes lanzar hacia la izquierda , derecha, al frente o hacia ti, según los enemigos que quieras atacar.Hay dos maneras de mover el control para lanzarlos, moviendo el pad de la izquierda más un botón o mejor para jugar en onda 3D simplemente presiona el pad de la derecha hacia donde quieres lanzar el Koopa.

Entre más enemigos elimines en una sola jugada se multiplican tus puntos al terminar el nivel y si te estás preguntando cuántos niveles tiene este juego pues la entretenida cantidad de 99, o sea que tienes Mario para rato.



Para resetear el Virtual Boy presiona todos los botones a la vez, o sea Select, Start, A, B, L y R.









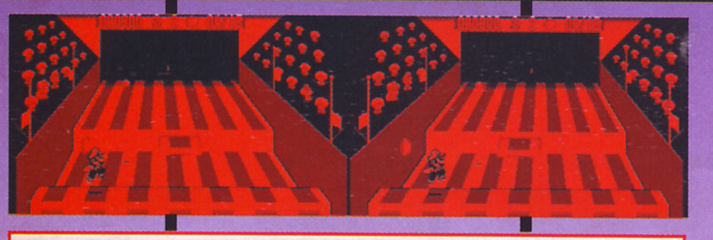


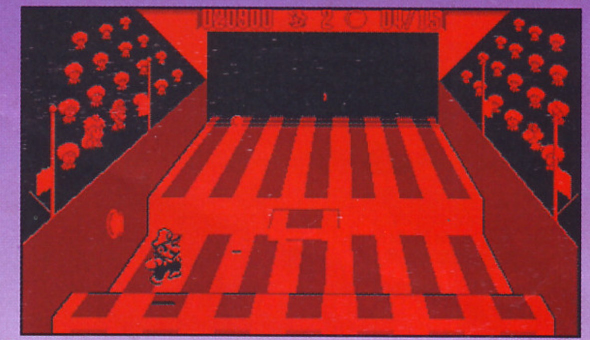




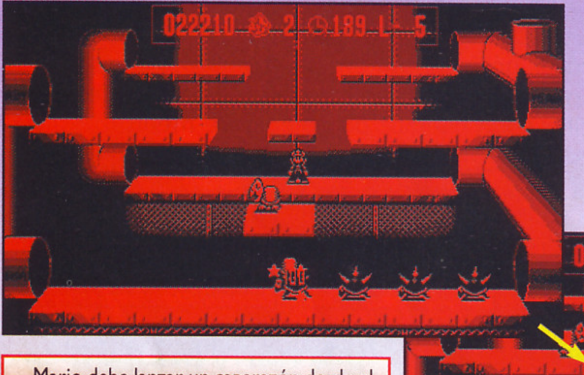


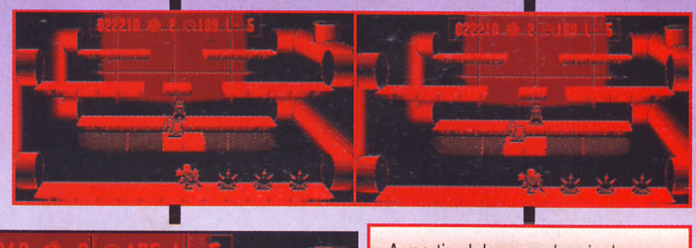




Y las escenas de bonus no podían faltar, donde las monedas salen del fondo y se mueven hacia ti entonces tienes que mover a Mario para que las tome antes de que se pasen de largo.

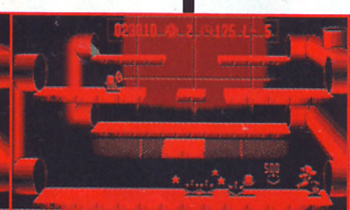


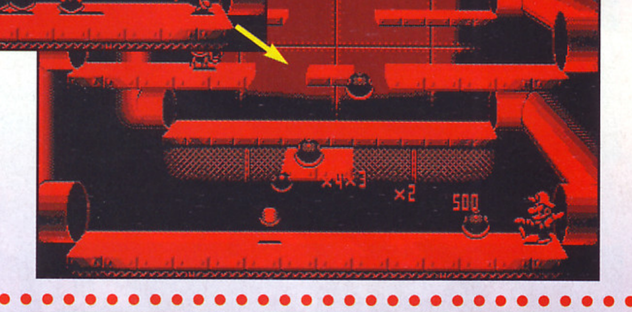


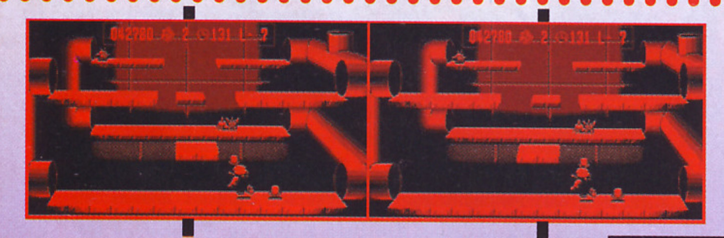
A partir del segundo nivel aparecerán los Spinys. Ya que estás entendiendo como se juega observa esta jugada donde Mario tiene que lanzarle el caparazón a los Spinys...

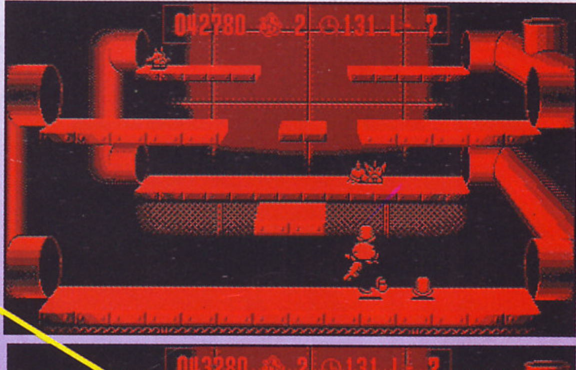
...Mario debe lanzar un caparazón desde el fondo hacia los Spinys del frente para aturdirlos. Ya que aturdes a todos, te metes al tubo para salir en el mismo plano que los Spinys, lanzarles el caparazón y eliminar a los cuatro en una jugada así tus puntos se multiplican por cuatro.





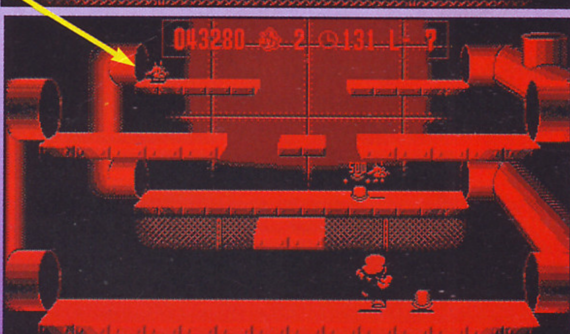


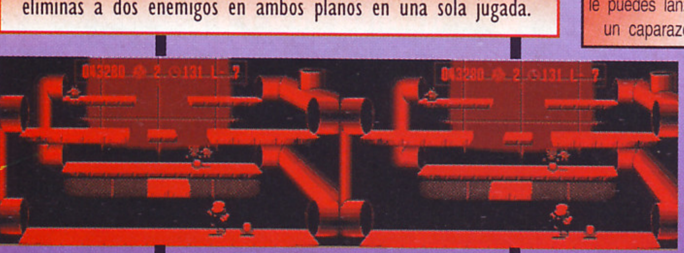




Para eliminar a los enemigos también puedes lanzarle el caparazón hacia el plano que se ve al fondo para aturdirlos y nuevamente lansárcelos para eliminarlos, y si ya tienes práctica puedes hacer una jugada muy lucida donde lanzas un caparazón de un plano a otro de tal forma que golpee a un enemigo y cuando rebote le dé a otro enemigo que te venga siguiendo, así eliminas a dos enemigos en ambos planos en una sola jugada.

Este enemigo es un Goomba con alas, su movimiento es saltando y sólo cuando está cerca del suelo le puedes lanzar un caparazón.















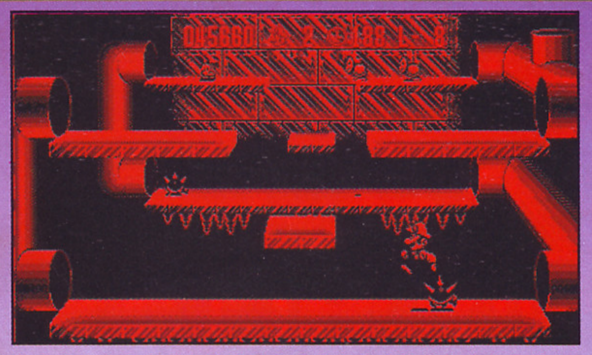


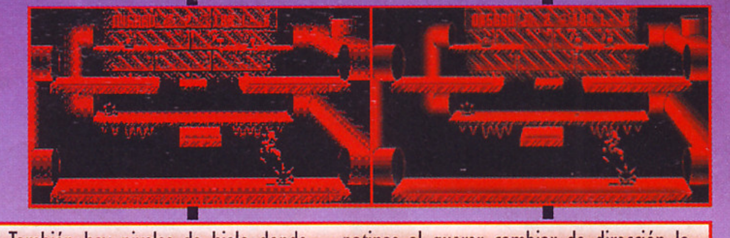




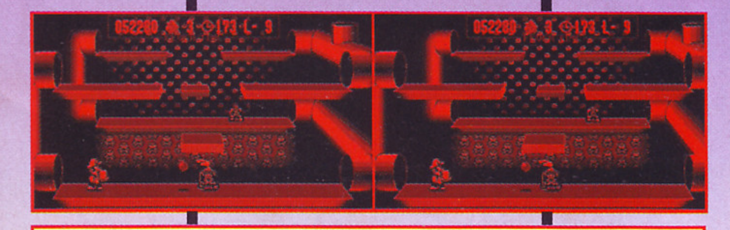




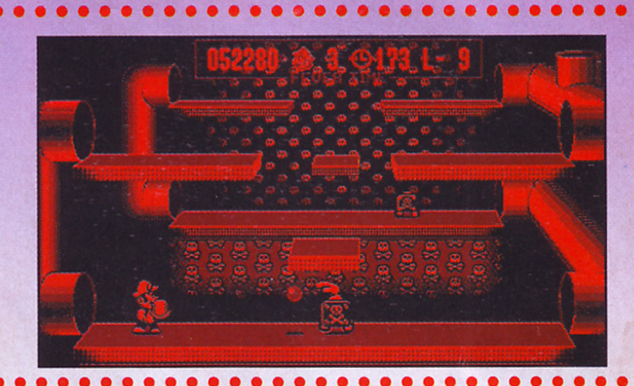


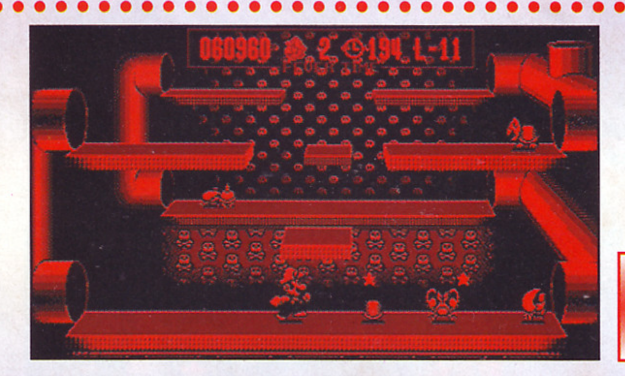


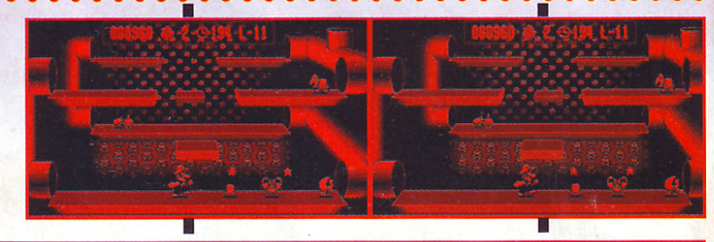
También hay niveles de hielo donde patinas al querer cambiar de dirección, lo que dificulta el esquivar a los enemigos. Conforme vas avanzando, nuevos enemigos aparecen y luego se van combinando con los que ya habían aparecido.



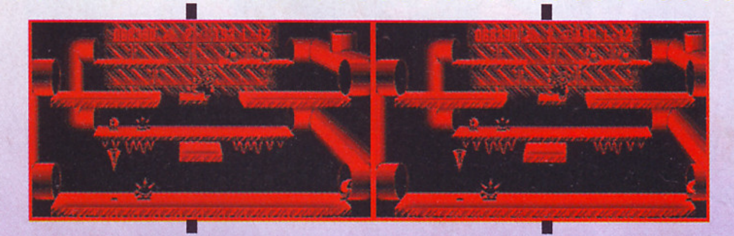
A partir del nivel cuatro salen unos enemigos que son carros que te disparan en cuanto te colocas en su mismo plano. Los fondos van cambiando conforme vas avanzando.



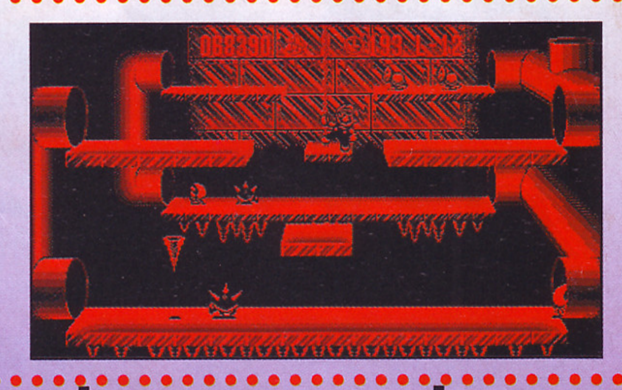


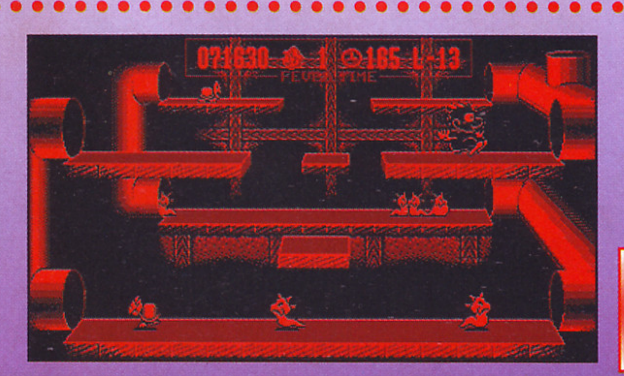


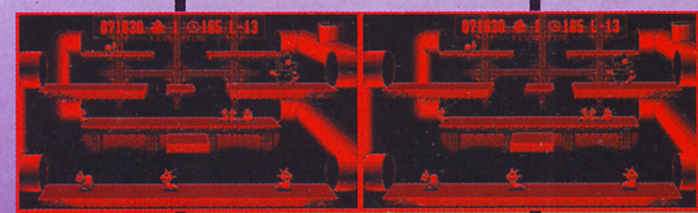
Los cangrejos son enemigos, y tienes que estar en su mismo plano para lanzarle un caparazón, cuando comiencen a moverse más rápido, será el momento preciso para lanzarles un caparazón de un plano a otro para aturdirlos y después otro para eliminarlos.



Al perder una vida comienzas al centro de la escena y puedes saltar a cualquiera de los dos planos. En los niveles de hielo hay unas estalactitas que se van formando poco a poco y caen para eliminarte si te tocan.







Como te estás dando cuenta Mario Clash es un juego que rescata el concepto del clásico Mario Bros. inyectándole nueva vida pero en una forma única: verdadera tercera dimensión con los clásicos enemigos como cangrejos y Koopas junto con los nuevos como las orugas con picos, cactus, fantasmas, claro, todo esto sin faltar la típica bola de fuego que te carboniza.

















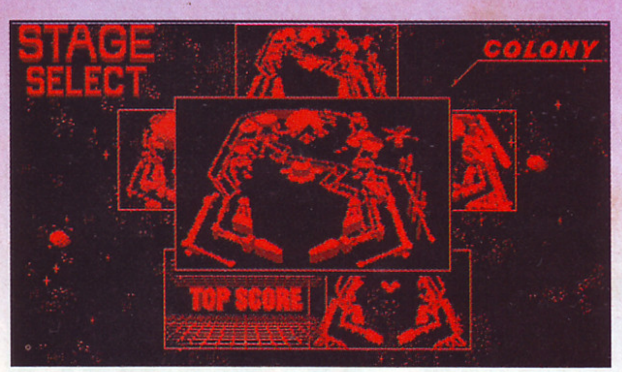




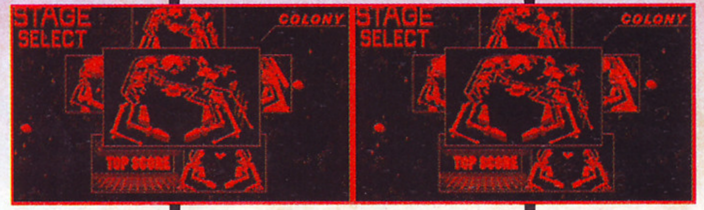


Uno de los juegos de Virtual Boy que mejores gráficas tiene es Galactic Pinball, el concepto es sencillo pero no por eso es fácil dominarlo en su totalidad, es divertido y con la inmersión en 3D del sistema se logra algo muy especial que ni en las arcadias se ha logrado.

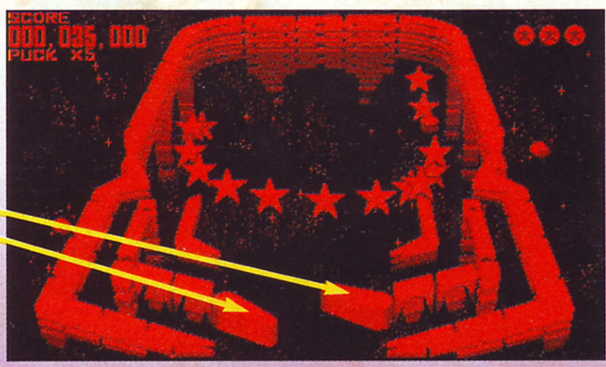




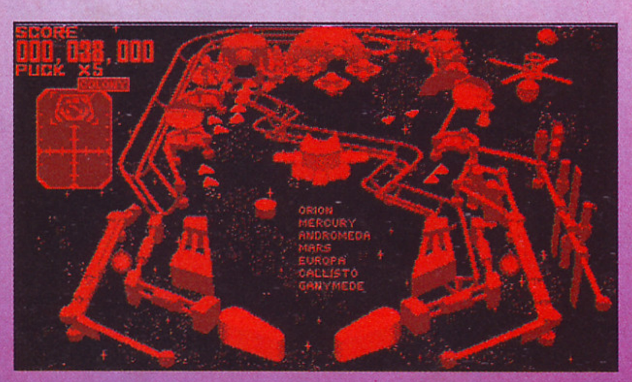
Esto no es un truco de level select, lo que pasa es que puedes seleccionar en cuál de los cinco tableros quieres comenzar a jugar, además en cada tablero puedes ejecutar cierta jugada para cambiar a otro.



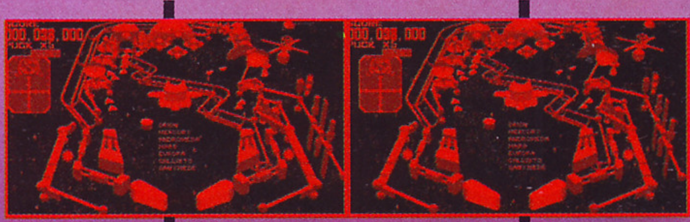
Seguramente alguna vez has visto una de las máquinas de pinball (sí, esas donde el objetivo es no dejar ir la bola) sólo que aquí en lugar de bola juegas con una especie de disco que golpeas con los flippers y si el disco se va por cualquiera de las orillas o por el centro, pierdes.







Y como en cualquier juego de pinball, el azar juega un papel importante, ya que por muy hábil que andes, un día necesitarás un poco de suerte para lograr los más altos puntajes, pero también pasa lo contrario, que puedes jugar muy mal pero te saldrán los mejores bonus.









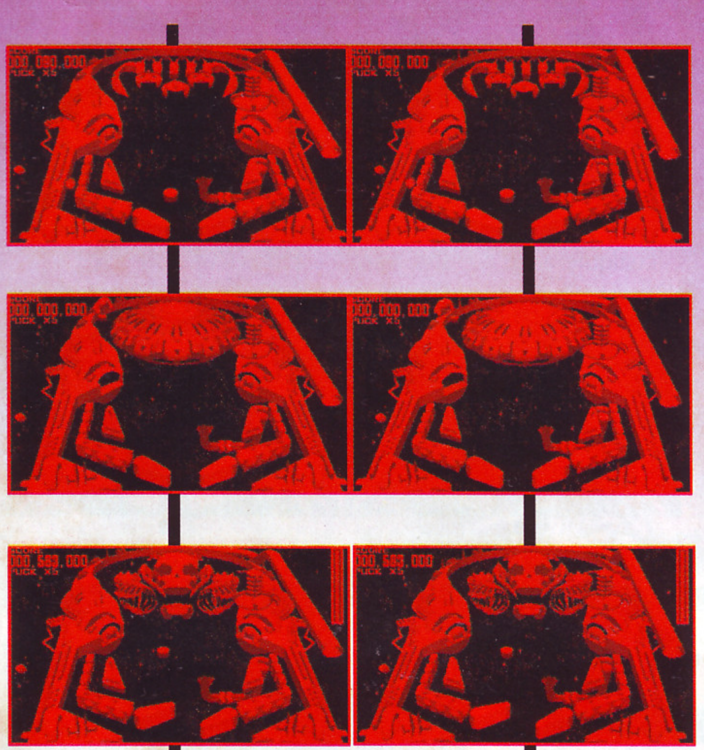


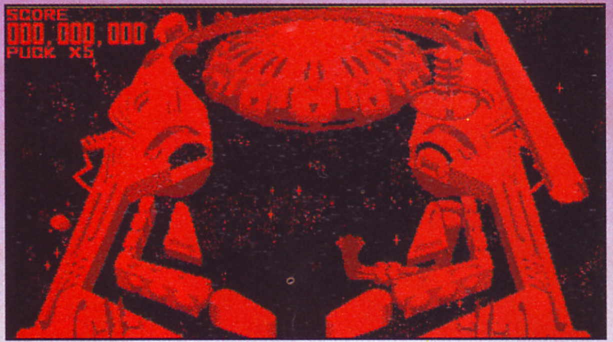




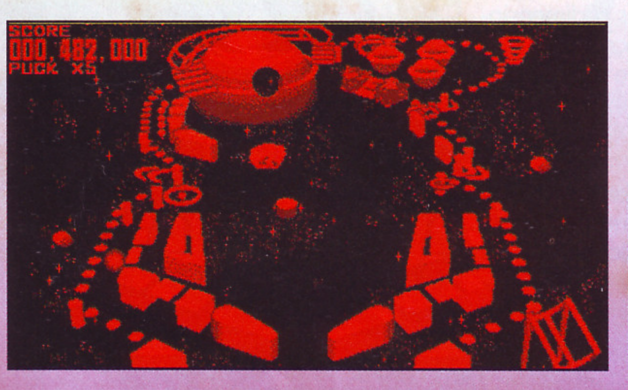

Los tableros cuentan con subniveles, o sea que se van transformando si logras alguna jugada especial agregando mayor reto, por ejemplo, en la primera foto hay que meter el disco en los huecos pero después cuando aparece el platillo al centro se complica la cosa ya que los rebotes te pueden sorprender, y el cráneo de la tercera foto te lo dejamos a tu imaginación.



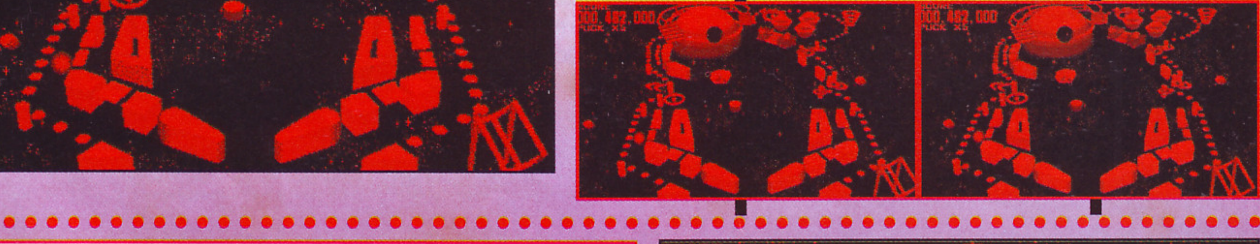




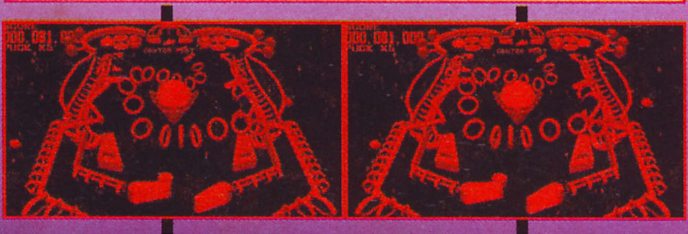


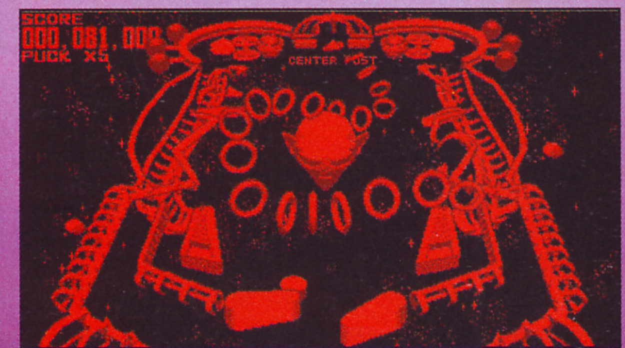


Hay tableros que tienen más de dos flippers, con lo que logras tiros más potentes en la parte superior del tablero o jugadas especiales, claro que tienes que estar muy atento al ejecutar un tiro desde abajo para que tú mismo no te estorbes con el flipper de arriba.



Uno de los detalles más espectaculares es ver como el disco viaja en el tablero por rutas establecidas o puede saltar hacia ti como si fuera a estrellarse con tu cara.

























Los elementos en las escenas tienen una profundidad muy buena, además los tableros no están hechos de varios planos sino que es uno solo que se ve hacia el fondo dando un excelente efecto.





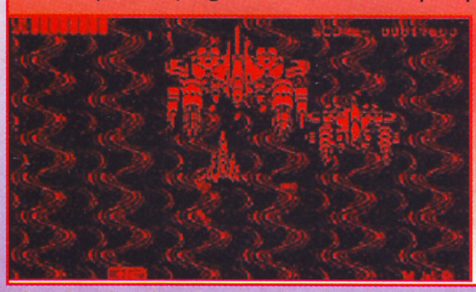


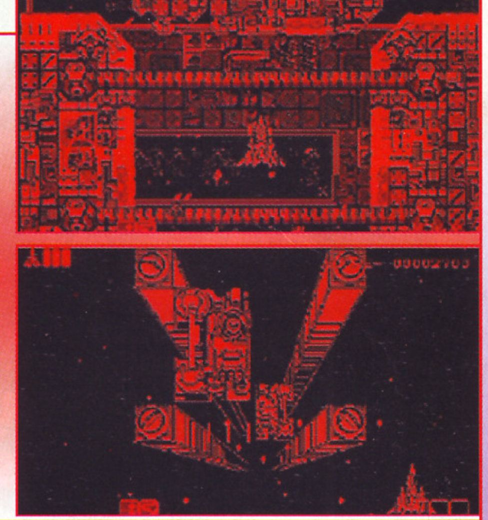
Galactic Pinball es una muy buena opción para cualquier tipo de jugador por lo sencillo que es jugarlo, pero conforme vas adquiriendo experiencia el juego no te aburrirá ya que hay bastantes cosas que son un reto para cualquiera, en especial para los pinball-adictos.



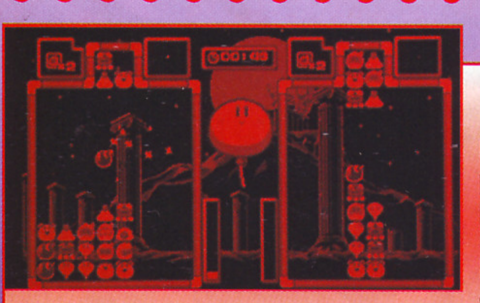


Vertical Force es un juego de Hudson Soft para los seguidores de los juegos de acción, aquí controlas una nave que viaja por escenas tridimensionales pero el juego lo ves desde una perspectiva de arriba. El scroll del juego es vertical y la nave puede cambiar de plano dependiendo de si se quiere seguir a un jefe o esquivar algún objeto, la cuestión es que ambos planos interactúan para incrementar la acción, todo esto utilizando las ventajas del Virtual Boy para dar una muy buena profundidad a los gráficos.

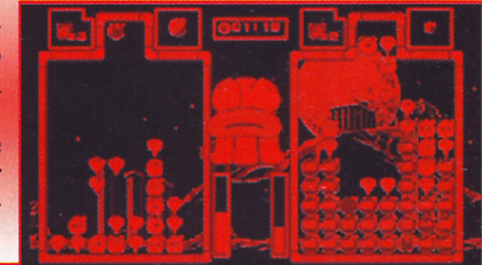




PANIC BOMBER



Este no es un juego muy apropiado para el Virtual Boy, pero no por eso deja de ser bueno para los seguidores del estilo puzzle. La idea del juego es la misma que en el SNES donde hay que juntar 3 figuras que tengan la misma forma para que desaparezcan. La profundidad de los fondos en movimiento se aprecia muy bien.



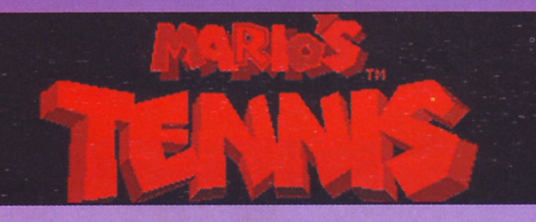












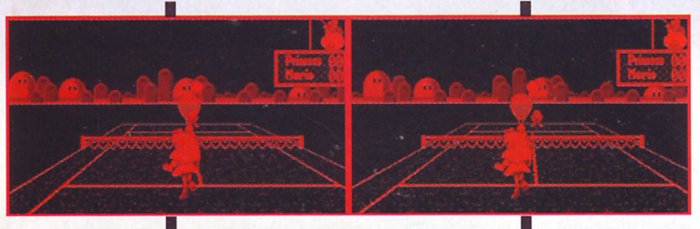
VIRTUAL BOY

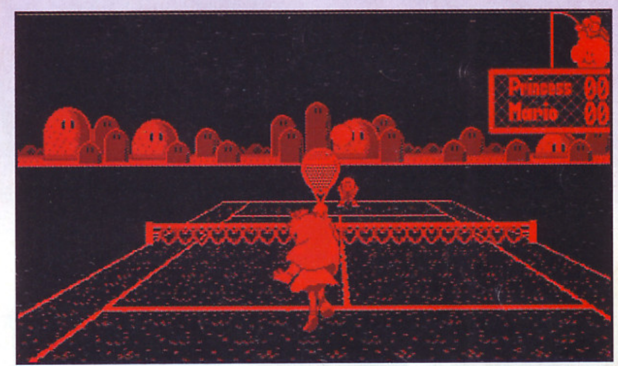
MODE DOUBLES
1P. COM vs COM. COM TOURNAMENT
LEVEL
EASY NORMAL HARD
MATCH
1 SET 3 SET
MARIO LUIGI PRINCESS YOSHI TOAD KOOPA DONKEY JR.
1P COM3 COM2 COM1

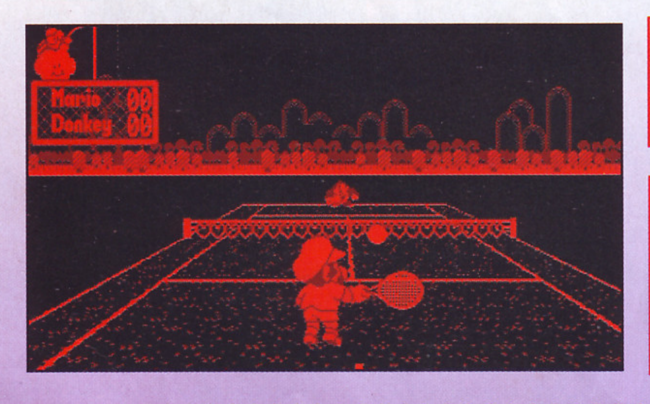
Este juego es una real representación del popular deporte blanco (en rojo y negro) teniendo como jugadores a Mario y demás personajes conocidos.

Cuenta con dos modos de juego SINGLES y DOBLES en cualquiera puedes unir dos Virtual Boy por medio de un cable Link (similar al Game Boy). Cuenta con tres grados de dificultad a seleccionar; además puedes optar por juegos cortos de un set o juegos largos de 3 sets. Los personajes a seleccionar son Mario, Luigi, Princess, Yoshi, Toad, Koopa y Donkey Jr. cada uno con distintas habilidades.

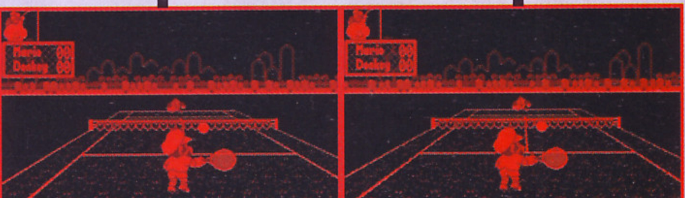
Los remates usando la raqueta por arriba de la cabeza son útiles para sorprender al oponente, pero hay que ejecutarlos con cuidado o te puede fallar la jugada.



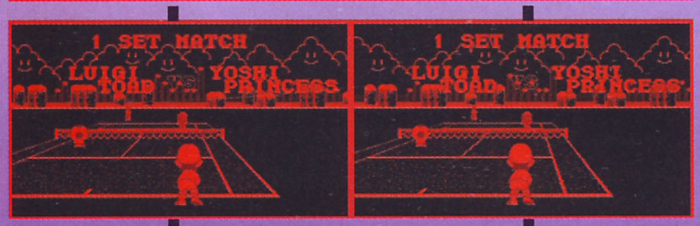


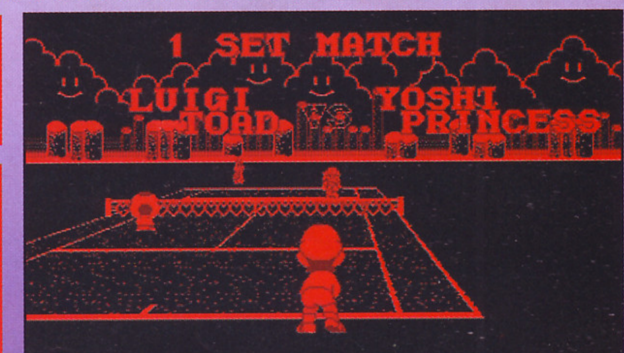


Puedes ejecutar toques de pelota o los típicos "globitos" para darte tiempo de colocarte estratégicamente en campo, sin faltar los potentes tiros de revés.



Para ejecutar tus saques puedes acomodarte en el lugar que quieras y darle un poco de efecto a la bola, para que con suerte logres un saque AS.

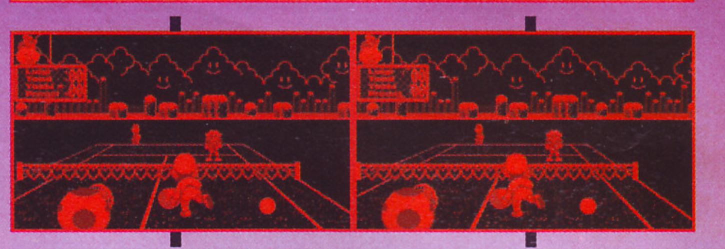




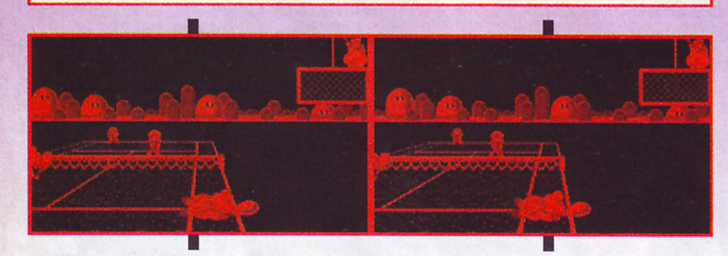


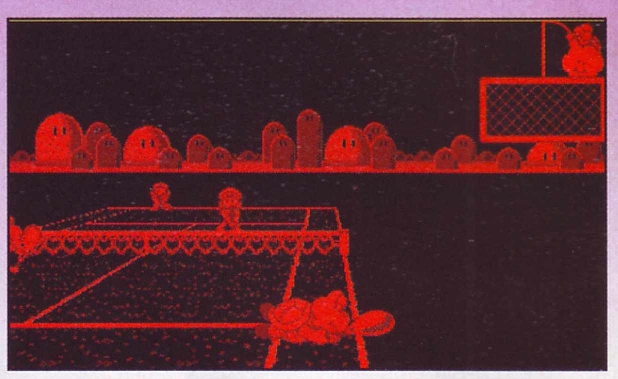


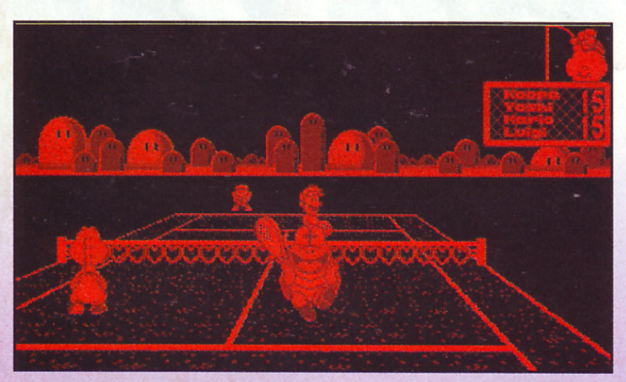
La perspectiva del juego es detrás de tu jugador, con lo cual tienes dominio de casi todo lo que pasa en la cancha



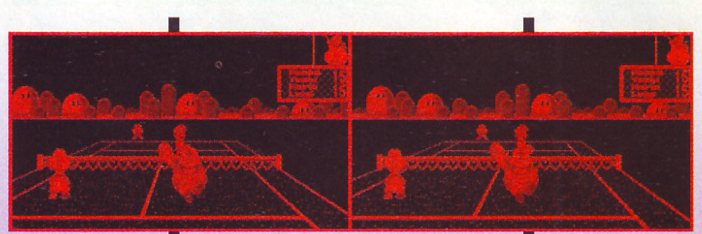
También hay barridas para salvarte de los tiros difíciles del oponente, sobre todo cuando juegas en Doubles y la cancha es más grande.



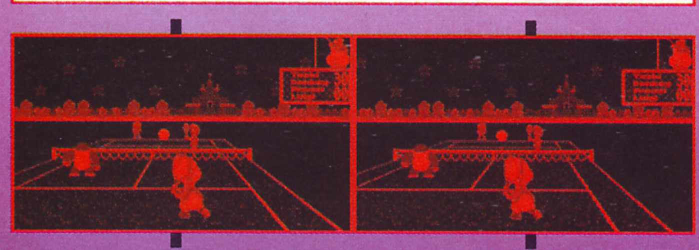


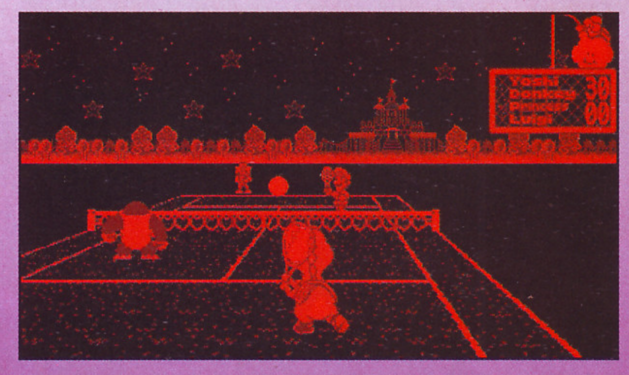


Los personajes no ocultan su estado de ánimo ya que al ganar muestran su felicidad, pero si pierdes hasta quieren llorar.



El colado de Lakitu sostiene el marcador con su clásica caña de pescar. Además hay varios fondos con detalles de los juegos de Mario. Como puedes ver Mario's Tennis es una buena opción sobre todo si te gustan los juegos para competir con otro amigo; además el CPU cuenta con un buen nivel de juego por si quieres jugar solo y el ambiente en 3D le da ese toque que sólo en el Virtual Boy puedes experimentar.











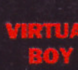






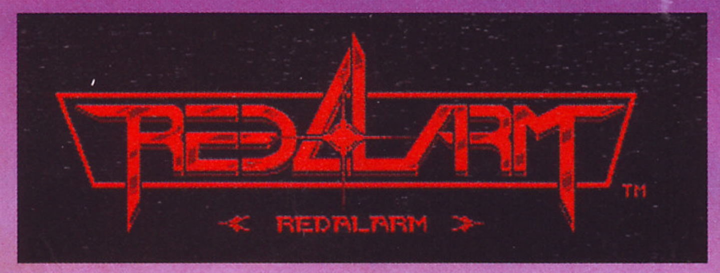




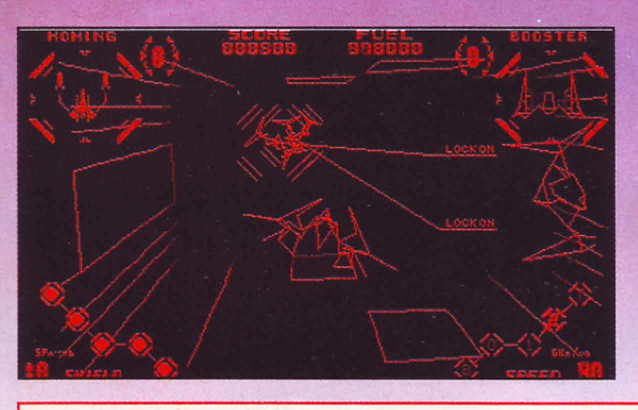


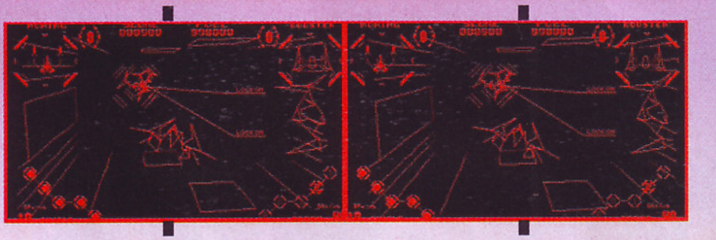




VIRTUAL BOY

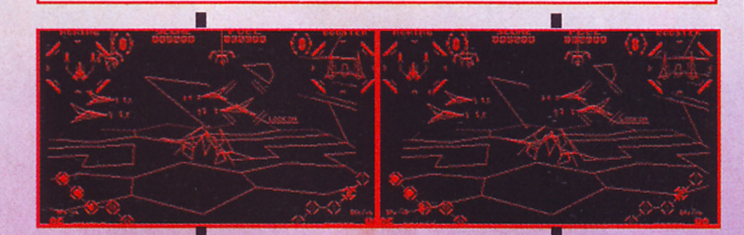
Sin duda Red Alarm es uno de los juegos que explota mejor las ventajas del Virtual Boy y es que la compañía T&E Soft al parecer intenta ser líder en la programación de juegos para el Virtual Boy.Un ejemplo de esto es que usas un pad para moverte con los movimientos básicos como arriba, abajo , izquierda , derecha y con el otro pad te mueves al frente y atrás.

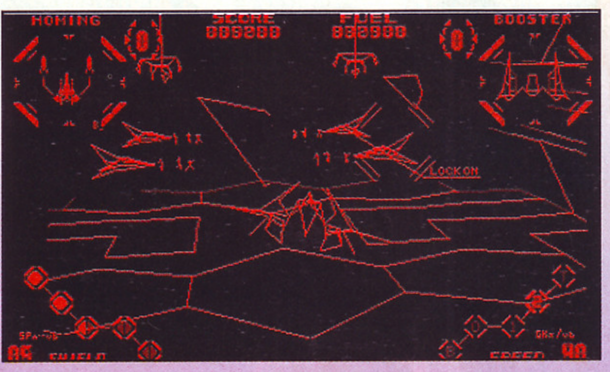


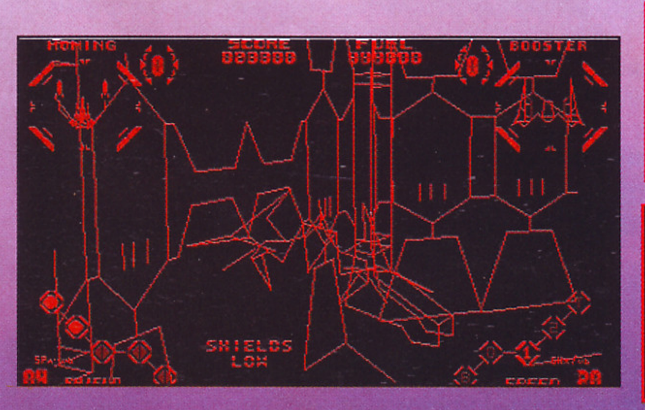


El juego es similar a Star Fox, pero con la tercera dimensión del Virtual Boy se logra un ambiente muy especial, es más, al comenzar el juego puedes seleccionar entre varios tipos de profundidades (pero recuerda que el Virtual boy no te fuerza la vista). Y ya que estamos mencionando la profundidad, te diré que al aparecer enemigos al fondo, aparece también una línea con la frase "Lock On" para indicarte su ubicación. Además como en Star Fox cuentas con 4 perspectivas, una es desde dentro de la nave, otra justo detrás de la nave, una más similar a la anterior pero la nave está un poco adelante y la última muy lucida donde ves la nave en diagonal (algo parecido a la perspectiva especial de Stunt Race FX).

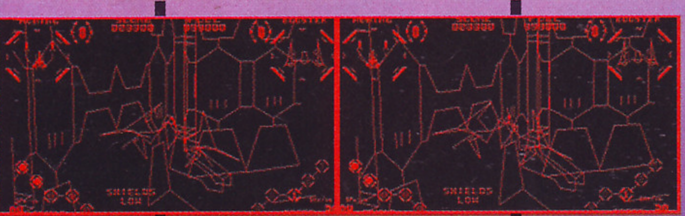
Y siguiendo con lo de los ambientes, como puedes observar en la foto, la primera escena es de tipo Alta Tecnología, con naves y hasta personas moviéndose por ahí, pero hay otra escena que es de tipo rocoso, con textura irregular. Además hay una escena con agua donde puedes entrar y salir, un detalle bueno es que hay unas cascadas que ocultan a los enemigos y el camino que hay que seguir.





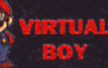


Al final de cada escena entras a una sección cerrada donde te enfrentas al Jefe o Jefes, por lo que tienes que maniobrar tu nave para eliminarlo y no estrellarte con las orillas. Y para que analices tus movimientos tienes la fabulosa opción de replay donde ves cómo jugaste todo el nivel y lo puedes ver desde distintas perspectivas.







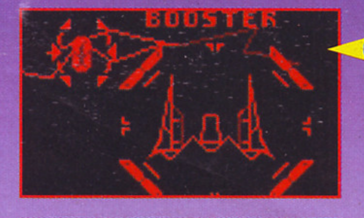







En la esquina superior izquierda visualizas el tipo de Missile que tienes.

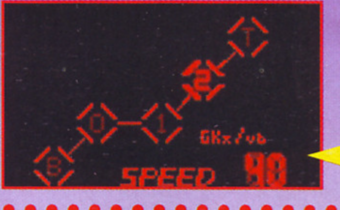




Arriba a la derecha visualizas tu Booster que es como un láser más potente.

Abajo a la izquierda puedes ver tu Shield (que es algo parecido a tu energía).





En la esquina inferior derecha está tu velocidad, que por cierto tiene reversa.



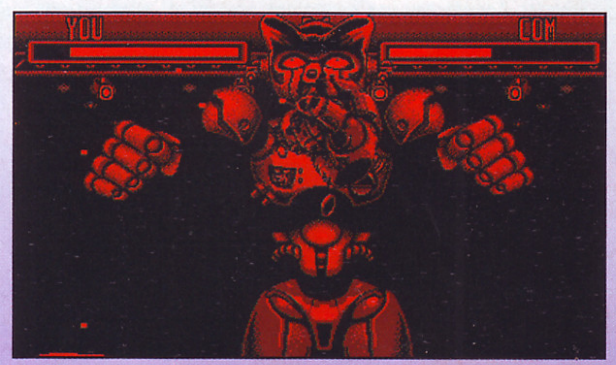
Si no eres muy bueno para los juegos de naves (porque son muy rápidos) no te preocupes, ya que puedes pilotear la nave a velocidad alta o baja. Además tiene otro detalle muy bueno: cuando vas de cabeza, tu nave se va nivelando poco a poco hasta colocarte horizontalmente mientras tú no muevas el control. También hay detalles ocultos a lo largo de las escenas y para sacarlos hay que dispararle a los muros.

Por cuestión de espacio damos pequeños comentarios de otros juegos que próximamente estarán disponibles para el Virtual Boy.



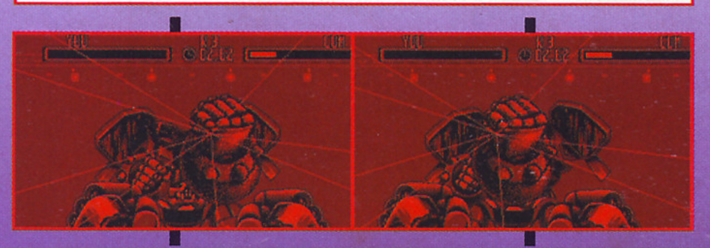
Teleroboxer es el nuevo y excitante deporte que combina la alta tecnología con robots boxeadores en una perspectiva de primera persona. Cada golpe que le conectas al oponente hará que reaccione todo su cuerpo.







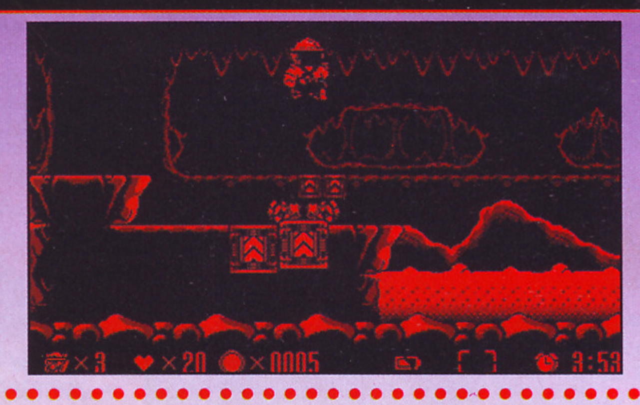
Cuando te noqueen parecerá que las pantallas de tu Virtual Boy se rompen. Seguramente tendrás que experimentar esto con cada uno de los nueve oponentes los cuales cuentan con diferentes habilidades conforme vayas avanzando en el juego.

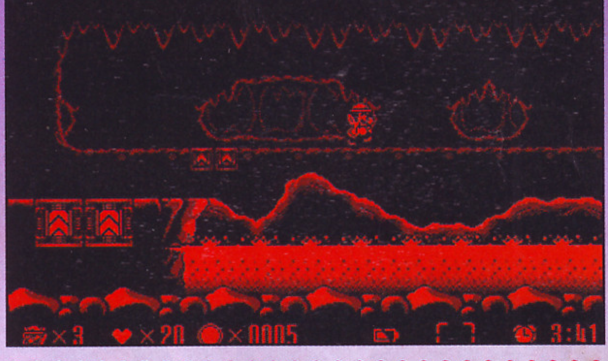


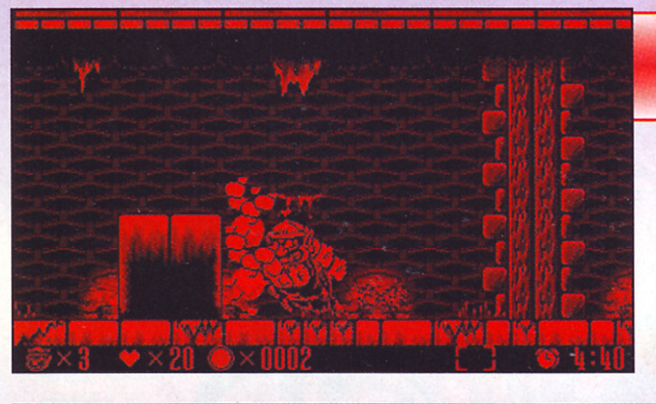


WARIO CRUISE™

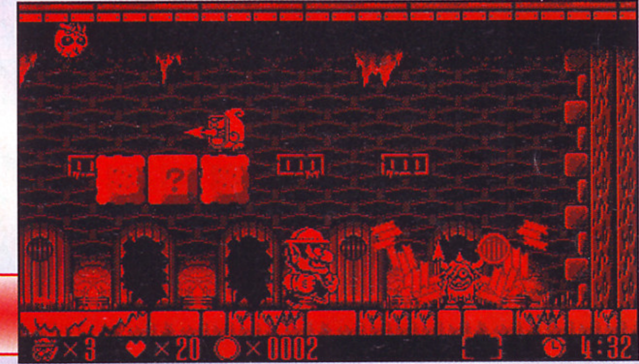
Ahora Wario avanza por mundos tridimensionales donde tiene que cambiar de planos para poder continuar.



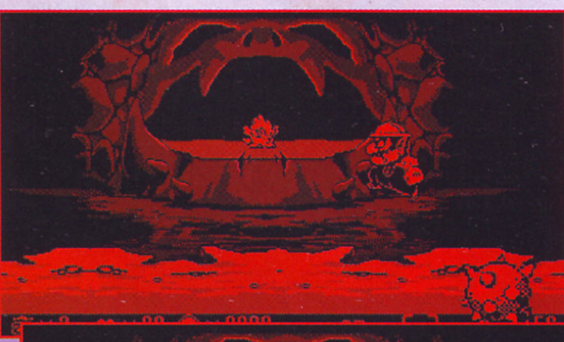




El ataque que golpea con el hombro aún lo tiene, pero ahora todo lo ves más grande que como estabas acostumbrado en Wario Land de Game Boy.



Nuevos enemigos son integrados en este nuevo juego, pero mantiene el estilo del primer juego de Wario.



Los jefes hacen uso de la 3D para atacar a Wario, pero él también tiene algunos recursos para vencerlos.

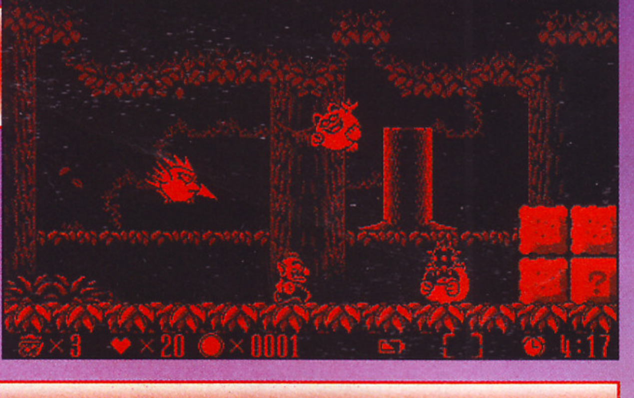


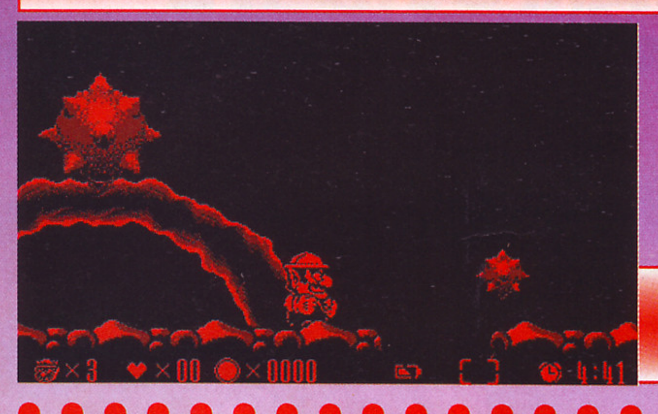


Por cierto, te diré que ya están trabajando en un nuevo título de Mario para el Virtual Boy pero lo poco que se mostró eran escenas similares a Wario Cruise combinadas con otras que más bien se parecen a Zelda, pero sin duda aún falta mucho para que esté terminado.

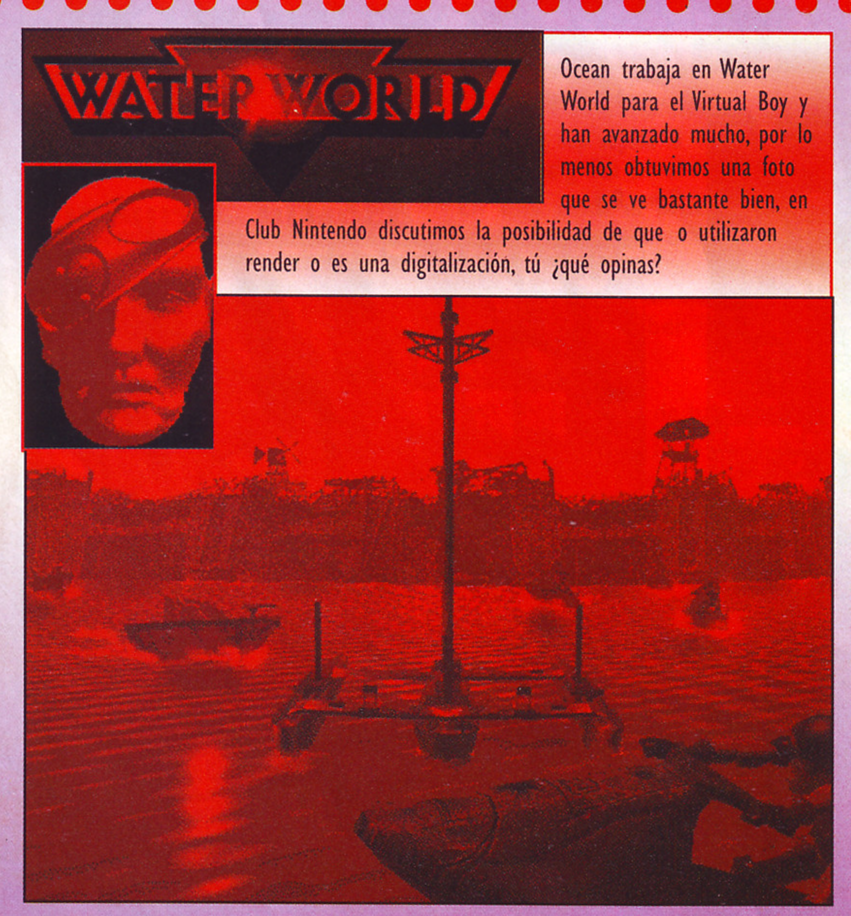
Al parecer Wario no se quiso quedar atrás y aprendió a nadar para sumergirse en la tercera dimensión del Virtual Boy (qué publicitario se escuchó eso).
Ahora que veo esos rayos de luz que entran al agua, recuerdo que en las primeras presentaciones del Virtual Boy mostraron una especie de demo con unas gráficas sorprendentes donde se veía la superficie del mar y al fondo una isla, después te sumergías y aparecían unos delfines, pero todo esto con gráficas tipo render.

Observa estos gráficos, como ves, son bastante buenos, que combinados con los detalles que se logran con la tercera dimensión y el sonido estéreo en el Virtual Boy, capturan tu atención 100%.



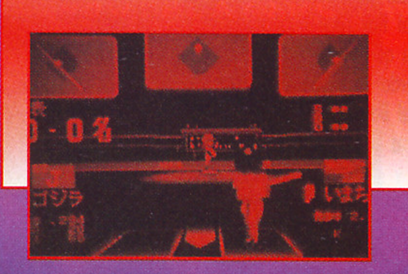


Los elemetos en la pantalla, hacen gala de la capacidad del sistema, por lo tanto, si eres fanático de los juegos tipo Super Mario Bros., éste es el juego ideal para calentar motores mientras sacan la versión de Mario.

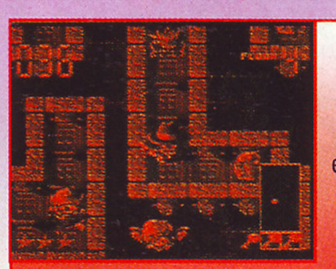


Ocean trabaja en Water World para el Virtual Boy y han avanzado mucho, por lo menos obtuvimos una foto que se ve bastante bien, en Club Nintendo discutimos la posibilidad de que o utilizaron render o es una digitalización, tú ¿qué opinas?

Por otro lado Kemko anunció **Virtual League Baseball**, que tiene la opción de 2 jugadores y no se les olvide que Nintendo va a sacar **VR Golf** programado por T&E Soft (los mismos de Red Alarm).



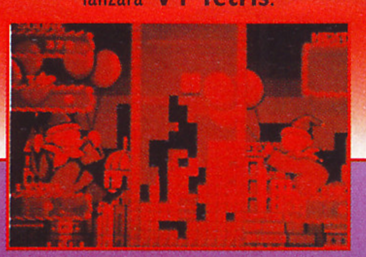




Por último te diré que Atlus está trabajando en su primer título para Virtual Boy llamado **Devil Busters** (el nombre no es definitivo). Cuenta con 3 personajes a seleccionar, el juego se aprecia desde una perspectiva de arriba, el personaje tiene que tomar varios objetos del laberinto para salir y caer en el siguiente nivel. También cuenta con jefes.



Bullet Proof Software está trabajando en una versión de Face Ball que será de 2 jugadores para el Virtual Boy, además lanzará **V1 Tetris**.



Como se dijo en la Editorial, si aún no conoces en vivo lo que es un Virtual Boy, te recomendamos que lo hagas.

GAME VISTAZO A:

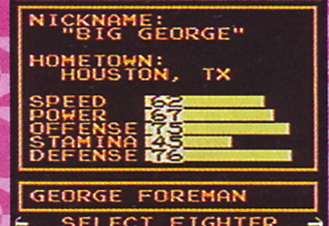




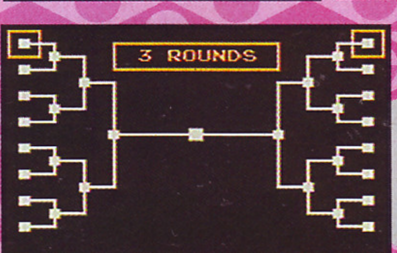
Para esta temporada, Acclaim trae al Game Boy un juego de box que es realmente bueno. Aquí tendrás que ir peleando contra diferentes peleadores para poder conseguir el título de Campeón Mundial.

Este juego tiene muchas cosas que lo hacen especial, como: En EXHIBITION puedes elegir entre 20 peleadores. Cada uno tiene habilidades diferentes a los demás.

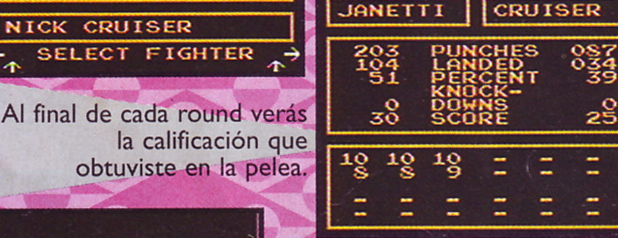




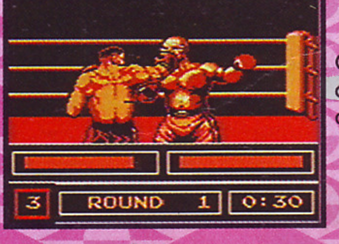




En TOURNAMENT tendrás que competir contra otros 7 peleadores en las eliminatorias, incluyendo a George Foreman. Todos quieren obtener el título, pero sólo uno lo logrará.



Al final de cada round verás la calificación que obtuviste en la pelea.

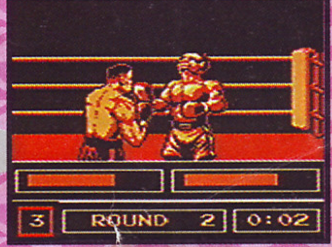


Conforme vayas avanzando en el campeonato, las peleas irán siendo más largas y difíciles.



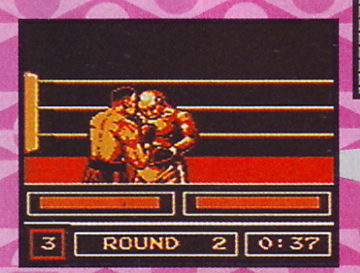
Las peleas son anunciadas en los casinos para que la gente haga sus apuestas.

Si quieres conseguir el título, ponte a practicar mucho en Exhibition para que hagas tu mejor papel.

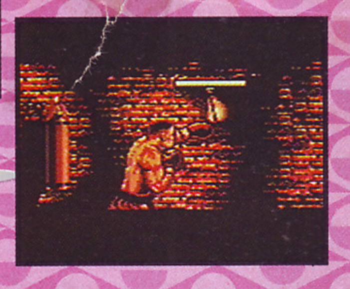


Tú puedes escoger la duración de cada round y el número de rounds por pelea, así como la dificultad.

Al final de cada pelea aparecen diferentes desplegados de periódico dependiendo de la victoria del ganador.



George Foreman Boxing es una muy buena opción en juegos de Box para Game Boy. Sus gráficos y estadísticas lo hacen muy aceptable y si tu eres un gran fan de este rudo deporte, te recomendamos que lo veas. Estamos seguros que te va a gustar.



INFORMACION
SUPERNESESARIA





Como castigo ante una rebelión de tu parte, has sido enviado a la base UAC (Union Aerospace Corporation) en Marte y sus lunas Phobos y Deimos para cuidar de una zona militar, según se rumorea, la base UAC esa un gran basurero tóxico. ¡Este sí que es un gran desperdicio!, un hombre con más de 10 años de entrenamiento militar rebajado a simple velador de una aburrida base, pero por desgracia las cosas no iban a ser siempre tranquilas y aburridas. Después de algunos experimentos exitosos de puertas interdimensionales que se hicieron en Phobos y Deimos (es normal que no estés informado de esto, pues era algo confidencial), algo ha pasado y las puertas se han vuelto bastantes inestables, la muerte de las últimas personas que las utilizaron y también sus extrañas desapariciones.

Claro, como siempre sucede, la gente a cargo de la investigación ha dicho que: "no hay nada de qué preocuparse, todo está bajo control", sin embargo, la extraña desaparición de más gente en la base te hace pensar que esto no es cierto.

De repente un raro suceso ha roto la calma de tu confinamiento: has recibido una señal de alerta de Phobos, una serie de horribles monstruos han comenzado a salir de las puertas interdimensionales; después de oír este mensaje, Deimos desaparece del espacio sin dejar rastro alguno. ¿Qué es lo que está pasando?, desafortunadamente la persona encargada de buscar una respuesta a esta pregunta es el único jefe militar de la base, o sea TU.

Después de ponerte al mando de un pequeño grupo de soldados, te encuentras ante un terrible dilema: casi no hay armas, así que decides darles las más poderosas a ellos y tu quedarte con un revolver y un boxer. Después de separarse, comienzas a oír por la radio cómo tus amigos son sorprendidos, oyes gritos, disparos y después de unos instantes ya no oyes nada, es aquí donde decides avanzar sin importar con lo que te encuentres y también es donde comienza tu misión.

Esta es la historia de uno de los juegos más populares que se han hecho para PC y que ahora está disponible para el Snes gracias al gran equipo conformado por ID Software (Creadores originales del juego)



y Sculptured Software. Esta es una gran adaptación que se hizo posible gracias al Chip SFX2 además del gran esfuerzo por parte de los programadores y del apoyo de Williams Etertainment.

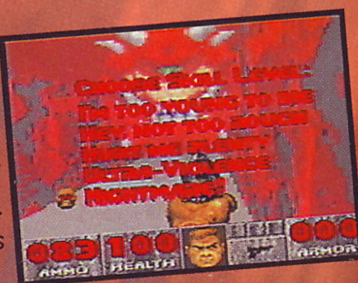
Doom es un juego que da un gran salto en cuanto a tecnología de programación se refiere. Cada una de las escenas son algo así como un mundo virtual pues cada una de ellas está muy bien detallada. Cada una de las escenas tiene al menos dos niveles de profundidad, hay zonas en las que hay mucha luz y en otras hay obscuridad y otras en donde encontrarás lámparas que iluminan ciertas áreas. Nunca, en ningún juego de Snes, se había creado un ambiente tan real, tanto que te puedes estar paseando por cualquier parte de la escena que quieras.

¿Que pasaría si hubiera alguién en la ventana que se ve aquí....?



Seguramente si hubiera alguien se estaría preguntando lo mismo.

Doom es un juego que tiene 22 niveles divididos en tres actos, cada uno de los actos tienen un orden específico pero tú podrás elegirlos cuando quieras, pero entre más avanzado sea el acto, mayor tendrá que ser la dificultad. Así que si escoges la dificultad "I'm too young to die" (Estoy muy joven para morir), sólo podrás elegir el acto Knee-Deep in the dead. Con la dificultad "Hurt me plenty" (Hiéreme mucho) también podrás elegir The shores of Hell y solamente con las dificultades "Ultra-Violence" y "Nightmare" (Pesadilla) tendrás acceso a el último acto: Inferno.



Tal como lo menciona la historia, al comenzar cada uno de los actos comienzas solamente con tu revólver, pero conforme vas avanzando en este juego y si tienes algo de suerte te encontrarás armas más poderosas; cada una tiene diferentes características, algunas son más útiles en ciertas situaciones que otras, a lo largo del juego encontrarás una breve explicación de lo que cada arma hace y lo que no debes hacer con ellas.

Tus espías profesionales y de alto nivel, o sea nosotros, te hemos conseguido información de las misiones que te esperan. Cada una de ellas tiene una buena cantidad de secretos y enemigos esperando para emboscarte, así que no te diremos mucho para no quitarle reto al juego.



KNEE-DEEP IN THE DEAD

HANGAR

Una vez que llegues a la parte que se ve en la foto, notarás que en lugar de una puerta en esta zona hay una gran pared; para desaparecerla avanza hasta el último cuarto (Marcado con 1 en el mapa) y entonces regrésate, así ya no estará la gran pared y adentro encontrarás el shot Gun. También en ese cuarto hay otro pasaje secreto que no te diremos cómo tomar pero como pista para hallarlo tienes que ponerte en la posición de la primera foto y después....



NUCLEAR PLANT

¿Quién se querría meter a un cuarto con un enemigo y con una piscina radioactiva?, pues claro que alguien con mucha curiosidad. Pues en este cuarto (1), encontrarás un Switch detrás del poste que abre una puerta del cuarto secreto (2). Este es muy importante, pues adentro de este cuarto encontrarás otros dos cuartos secretos. Dentro de este (3), encontrarás un Back pack y en el otro cuarto (4) obtendrás un Chainsaw.

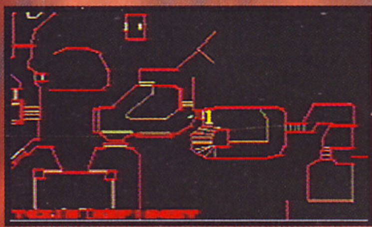






TOXIC REFINERY

¿Encontraste la llave amarilla?, si es así este, cuarto secreto te ayudará mucho. Al llegar al cuarto que te indicamos (1) llega a la pared que se señala en la foto y ábrela como si se tratara de una puerta. Dentro de este cuarto secreto te encontrarás con energía, además de una puerta que necesita de una llave amarilla. Dentro de este cuarto hallarás muy buenos Items que te ayudarán más que nada para la siguiente escena.







ITEMS

CLASIFICADO





Armor Points y Health Points.- Como este par de Items, encontrarás muchos en cada una de las escenas. Al tomarlos obtienes un punto extra de Energía (Health) o de Armadura (Armor), lo bueno de estos Items es que no importa que ya tengas el 100% de cada uno de ellos pues te aumentará más de este porcentaje con un máximo para cada uno de ellos de 200%, así que, si entras a un cuarto y encuentras armaduras grandes o cajas de primeros auxilios junto a estos Items primero toma las grandes y al el último estos dos.

CLASIFICADO

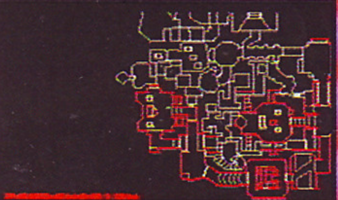


Medikits.- Estos botiquines recuperan parte de tu energía, dependiendo cuál tomes; De estos vas a encontrar en dos tamaños: El chico sólo recupera 10 Health points y el grande 35 HP. Cualquiera de estos dos sólo te llena hasta 100 HP y ya no los podrás agarrar hasta que tengas menos de esta cantidad. También existen otras cosas que te pueden recuperar energía y hasta en cantidades mayores al 100% pero esos los veremos después.

CLASIFICADO



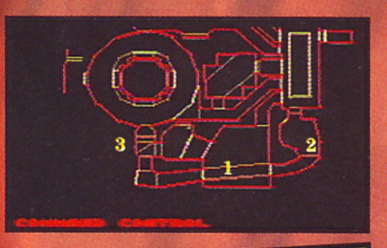
Stage Map.- Este dispositivo es de gran ayuda ya que una vez que lo tomes, en tu automap aparecerán en blanco las áreas que no has recorrido, con esto te ubicarás un poco mejor dentro de cada escena además de que así sabrás donde hay cuartos secretos.



CLASIFICADO



Parcial Invisibility.- Este Item no es muy fácil de encontrar pero obtienes un gran beneficio si pones tus manos en uno de ellos y es que eres parcialmente invisible a la vista de tus enemigos si mantienes la distancia prudente pues si te acercas mucho te podrán oír u oler. Con este Item podrás emboscar a grupos de varios enemigos sin obtener daño alguno.





COMMAND CONTROL

Cuando llegues a esta zona te encontrarás con Radiaton Suit, tómalo y rápidamente dirígete al cuarto marcado con el I, déjate caer al canal que está ahí y corre rápidamente para llegar al cuarto 2. Ahí encontrarás armas y energía, además de que si eres lo suficientemente rápido podrás activar el switch del cuarto el inmediatamente sube a la base para poder obtener un Super Charger. Si después de esto calculas que te queda algo de tiempo, corre al cuarto 3 para obtener un par de cosas más.





Pregunta.-

Para poder darle a un enemigo ¿Tengo que estar cerca de él? ¿Tengo que apuntarle directamente?

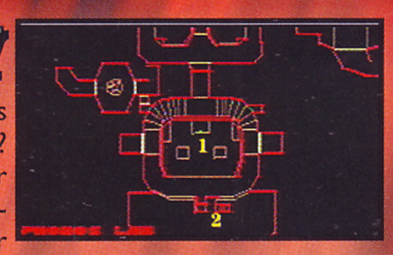
Respuesta.-

No, tú puedes dispararle a un enemigo que apenas sea visible y tus disparos harán blanco en él. El otro punto también tiene una respuesta negativa pues aunque se supone que a donde apunta la mira de tu arma es a donde diriges tus disparos tienes un rango de alcance a los lados algo amplio. Por ejemplo en esta foto: Aunque parezca que el disparo no le dio al Cacodemonio en realidad si fue dañado.



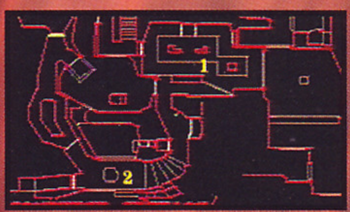


PHOBOS LABORATORY



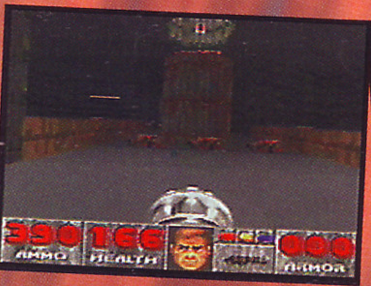
¿Cómo puedes tomar la armadura y las balas que están en los balcones de este cuarto? (1); Bueno, se supone que te íbamos a ayudar y no a interrogar así que si no sabes te diremos cómo: Lo primero que tienes que hacer es trepar a cualquiera de los soportes y esperar a que suba, arriba encontrarás un switch, actívalo y cuando empiece a descender corre rápidamente en dirección [illegible] balcón, así "Volarás" por algunos metros y si lo haces bien, caerás ahí. Es importante que recuerdes esta técnica porque después la puedes volver a usar. Por cierto, en este espacio (2) hay tres cuartos secretos. Abre el primero antes de intentar lo anterior y [illegible] abre los otros.





COMPUTER STATION

Si ya has llegado hasta aquí seguramente no tendrás problemas con este nivel. Pero el área marcada con el 1 es quizá la más crítica de esta escena pues al entrar a este cuarto de repente comenzarás a ser atacado y si tratas de responder el fuego seguramente saldrás perdiendo. Lo que aquí tienes que hacer es correr, eliminar rápidamente al Imp que se ve en la foto y subir al elevador. Así cuando llegues a la parte superior te encontrarás con cuatro sargentos que eran los que disparaban. Ya arriba te será más fácil [illegible] eliminarlos. Por cierto, en la base/elevador que está en el 2 podrás emplear la técnica que te enseñamos en la escena anterior para obtener una mochila y un Supercharger.





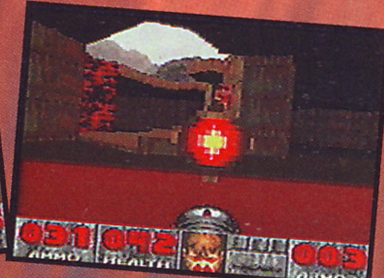




PHOBOS ANOMALY

Esta es la última escena de Knee Deep in the dead, aquí verás que no hay muchos problemas.... hasta que llegas al final donde te encuentras con un par de Barons Of Hell, si te alejas de ellos no te causarán problemas. Es más: si tienes misiles podrás arrojarles algunos y rápidamente los podrás aniquilar.





Pregunta.-
¿Qué es lo que tengo que hacer cuando un enemigo está disparándome en un nivel superior o inferior al mío?



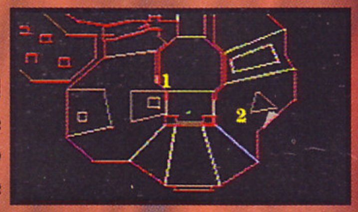
Respuesta.-
Pues algo muy simple: Regrésales el fuego. Una de las cualidades (por así llamarlas) del juego es que tiene un programa especializado que hace que tus disparos se dirijan al enemigo no importando que se encuentre en un balcón superior a tu nivel o tú les estés disparando desde el balcón.

THE SHORES OF HELL

Después de limpiar la base de Phobos, una de las puertas interdimensionales te manda a un lugar mucho más peligroso: has llegado a la desaparecida base de Deimos.



DEIMOS ANOMALY



Cuando llegues al Switch que se encuentra en el 1 actívalo, después de esto verás que aparece una pequeña placa con otros dos Switchs (uno de cada lado), activa los dos e inmediatamente regrésate al punto marcado con el 2, ahí verás que ha aparecido un nuevo teletransportador que te llevará a un cuarto obscuro donde enfrentarás a tu primer Cacodemon, además de un par de soldados y demonios.
En ese cuarto obtendrás La Plasma Gun.





ITEMS

CLASIFICADO



Radiation Suit.- En algunas áreas verás que hay partes del piso que están de color verde o rojo y que al caminar por ellas recibes daño. Sin embargo si traes puesto este traje (la pantalla se pone verde cuando esto sucede) podrás andar libremente y sin preocupaciones por estas áreas y así investigar si existen cuartos secretos u otras cosas. Lo malo de este traje es que sus efectos sólo son momentáneos.

CLASIFICADO





Mega Armors.- Si tu tienes armadura, ésta ayudará a absorber el daño que te hagan (no lo previene, sólo lo reduce), estas dos armaduras te dan diferentes porcentajes de protección. La verde sólo te llena hasta el 100% y mientras estés lleno no puedes tomar otra de este mismo color, la azul por el contrario te da un 200% sin importar cuánto tenías antes de tomarlas. Cada vez que recibes daño, pierdes un porcentaje igual de armadura al daño que evitó (ejemplo: Si caminas sobre una superficie radioactiva recibes 5 de daño y pierdes 5 de armadura. Si no tienes armadura, recibes 10 de daño).

CLASIFICADO



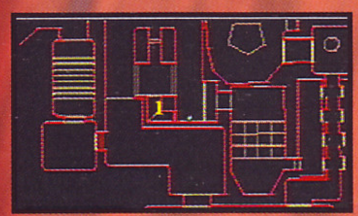
Backpack.- Este es un excelente item ya que con él podrás cargar una mayor cantidad de balas de cualquier arma. Con esto se reducirán las posibilidades de acabarte tus balas muy fácilmente.

CLASIFICADO



Supercharger.- El Supercharger es otro de los items más buscados ya que al tomarlo, tu HP se va aumentando en 100 puntos, no importando la cantidad que tengas en el momento que lo tomas, así que si llegas con tu energía completa, podrás obtener hasta el 200% que es la mayor cantidad de energía y además es el máximo para energía de las armaduras.

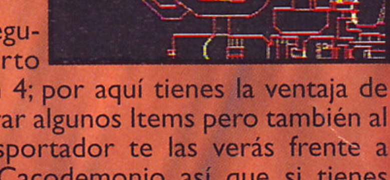
REFINERY



En cuanto llegues al pequeño cuarto que se indica en el mapa, activa un Switch secreto que se encuentra en la pared marcada con el número 1; adentro encontrarás un Backpack además de un sospechoso Switch que al activarlo abre la entrada a una escena extra y no a Deimos Lab que sería lo más normal. Sí, como te imaginas, no te diremos exactamente dónde se encuentra esta salida pero como pista te diremos que tiene que ver con un lago radioactivo que está cerca del final Normal.



DEIMOS LAB

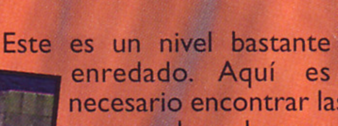


Aquí (1) hay un cuarto "secreto" que aparece hasta que tomas la caja de Berzerker que está en el 2, ahí encontrarás, además de bastantes enemigos, un Supercharger y Radiation Suit. Para entrar a este círculo hay dos formas de hacerlo: por el elevador (3) que sería la forma más segura o por el cuarto secreto que está en 4; por aquí tienes la ventaja de que puedes encontrar algunos Items pero también al tomar un teletransportador te las verás frente a frente contra un Cacodemonio así que si tienes poca energía mejor ve por el elevador.



HALLS OF THE DAMMED

La primera parte de esta escena puede resultar un poquito confusa porque lo que tienes que hacer es activar estos Switchs y en su orden correspondiente: 1,2 y 3. Con eso abres la puerta que está en el 4.



Este es un nivel bastante enredado. Aquí es necesario encontrar las tres llaves para poder avanzar pero lo malo es que estas llaves están escondidas en lugares obscuros y con monstruos saliéndote a cada vuelta que das y hasta de las paredes. Pensábamos decirte dónde está cada una de las llaves pero lo mejor será que tú las busques, no están muy escondidas que digamos.



TOWER OF BABEL

Has llegado a la última área de The Shores of Hell, después de salir de un par de cuartitos verás un muy amplio patio el cual necesitarás. ¿Para qué?, pues para correr en el momento que veas una pequeña figura que se acerque a ti pues es el guardián de esta zona: Cyberdemon. El te atacará con misiles así que lo que te recomendamos hacer es alejarte lo más que puedas y también lanzarle misiles hasta acabar con él.





Pregunta.-
¿A qué se refieren en el juego cuando mencionan en los porcentajes finales "Secrets"?

Respuesta.-
En todas las escenas hay áreas secretas que contienen muchas veces energías, armaduras o armas. El no encontrar estas escenas no impide que termines una escena pero es muy bueno tener siempre tu nivel de energía alta y varias armas. Las escenas ocultas las puedes hallar al activar Switchs escondidos en algunas paredes con el botón A. Muchas veces los Switchs pueden ser adornos, otros son invisibles y hasta que presiones A cerca de la pared estos no se abrirán.



Pregunta.-

¿Porqué hay enemigos que resisten más disparos que otros?, inclusive hay grupos de enemigos que son iguales pero unos caen con un solo disparo y otros hasta con tres.

Respuesta.-

Imagina que realmente tienes a un demonio cerca de ti y tú le disparas. Por muy buena puntería que tengas no siempre les vas a dar en el mismo lugar. En algunas ocasiones les puedes dar en alguna pierna u hombro y otras en partes vitales como corazón o cara. Este tipo de situación se presenta más comúnmente con la pistola y el Shot Gun y entre más cerca estés del enemigo más posibilidades tienes de lograr un tiro crítico.

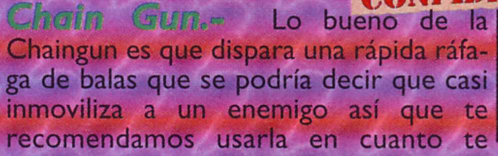
ITEMS

CONFIDENCIAL



Shot Gun.- Esta es la segunda arma que encontrarás en tu camino y una de las más útiles, de fuerza regular y con ella podrás dar cuenta de casi todos los enemigos del juego sin problema. Usa balas especiales.

CONFIDENCIAL



Chain Gun.- Lo bueno de la Chaingun es que dispara una rápida ráfaga de balas que se podría decir que casi inmoviliza a un enemigo así que te recomendamos usarla en cuanto te enfrentes a un poderoso (y solitario) enemigo como los Cacodemonios. Esta arma utiliza las mismas balas que el revólver normal.

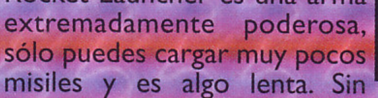
CONFIDENCIAL



Chainsaw.- Esta arma sólo sirve en un rango corto, es excelente para cortar en pedazos a los pequeños demonios ya que no te disparan ni te pueden atacar mientras reciben daño. Aunque no tiene alcance esta arma tiene la ventaja de que no requiere de energía para trabajar.



CONFIDENCIAL



Rocket Launcher.- El Rocket Launcher es una arma extremadamente poderosa, sólo puedes cargar muy pocos misiles y es algo lenta. Sin embargo cuando le das a un enemigo prácticamente lo haces volar por los aires, pero ten mucho cuidado al usarla porque si el misil explota cerca de ti también te tocará parte del daño.

CONFIDENCIAL



Plasma Gun y BFG 9000.- Estas armas tienen mucho en común pues ambas utilizan el mismo tipo de energía, pero la Plasma Gun puede lanzar varios tiros con una carga mientras que la BFG 9000 se puede acabar su carga en dos disparos, pero su nivel de daño es extremo. Estas dos son indispensables en niveles avanzados.

USO RESERVADO DEL EJERCITO



Hey soldado, ¿Tiene Ud. problemas con su armamento?, ¿Se le terminan las balas muy rápido y casi no puede encontrar donde recargarse?. Bueno, le diremos una técnica de supervivencia que no es muy bien vista por la demás gente y es la de quitarle sus armas a los soldados que ha eliminado. Ahí Ud. puede recuperar balas para su revolver, Shotgun y Chaingun. Sólo un par de cosas más: Recuerde que sólo puede hacer esto con los soldados y trate de no ser visto.

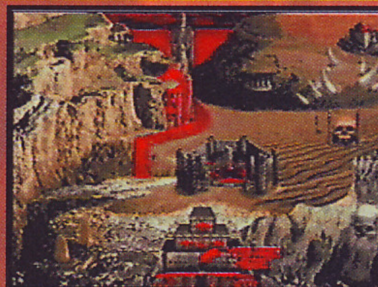
USO RESERVADO DEL EJERCITO



Le recomendamos que durante su misión busque una extraña cápsula de color verde que se encontraba en desarrollo por nuestra gente. Según nos cuentan, esta cápsula puede llevarlo a un raro estado de locura en el cual no podrá ser dañado por los enemigos pero también se dice tiene extraños efectos en el organismo mientras se usa.



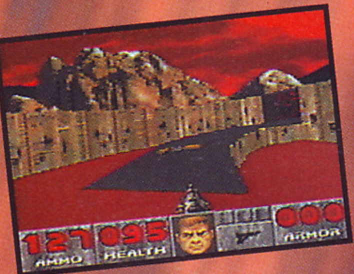
INFERNO



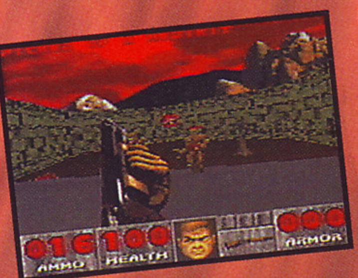
Al fin, después de limpiar la base de Deimos te das cuenta de una muy desagradable noticia: Está flotando sobre algo que no parece ser otra cosa que el mismísimo Infierno. Ni modo, tendrás que pelear para buscar una salida a este grave problema y lo peor es que nosotros sólo te acompañaremos por las dos primeras escenas pues no queremos quitarte la "gran diversión" que te espera.

HELL KEEP





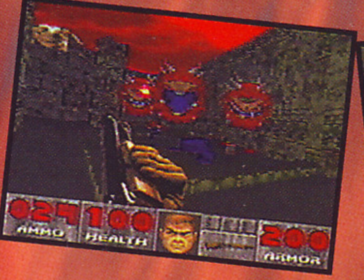
Esta escena es muy importante que la termines con bastantes balas pues de lo contrario sufrirás mucho en la siguiente. Una buena técnica para economizar balas es no eliminar al primer par de Cacodemonios que aparecen, así que en cuanto abras la puerta y los veas regrésate de tal forma que te siga, y en cuanto calcules que están lejos de la puerta corre hacia ella. Como te podrás imaginar este puente es una trampa pues en cuanto camines sobre él se caerá; pasa por él corriendo para que tomes el Shotgun pues sí que lo necesitarás más adelante. Si caes en el líquido radioactivo lo mejor será que comiences de nuevo el nivel pues recibirás bastante daño si es que puedes volver a salir. Lo más recomendable en cuanto llegues a este cuarto es meterte y comenzar una lucha a muerte, y no quedarte en la puerta disparando, así te tardas menos, gastas menos balas y si tienes buen dominio de control puedes recibir daño mínimo. Una vez que llegues al último cuarto te recomendamos revisar las paredes pues por ahí hay un cuarto secreto con energía y lanzamisíles.



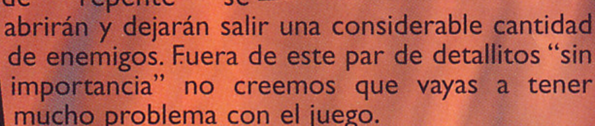


SLOUGH OF DESAPAIR

Esta escena no es muy grande pero es bastante complicada y si no te ubicas te puedes llegar a perder por momentos lo que es bastante molesto y a la vez peligroso. Una de las características principales de este nivel es que tendrás que estar muy alerta pues muchas de las que tú creías eran paredes de repente se abrirán y dejarán salir una considerable cantidad de enemigos. Fuera de este par de detallitos "sin importancia" no creemos que vayas a tener mucho problema con el juego.







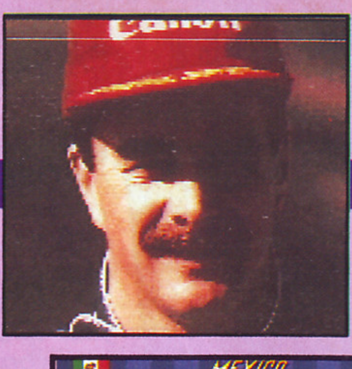


Bueno, hasta aquí te acompañamos, ya lo demás lo tendrás que descubrir tú y mira que no es por espantarte pero aún te falta lo más difícil de todo el juego. Sin embargo te deseamos suerte ya que la vas a necesitar para poder escapar del infierno.



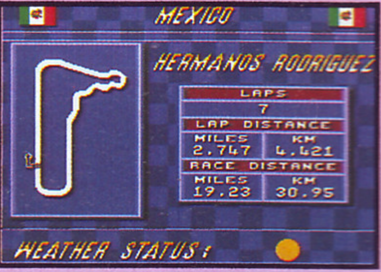
Doom es un extraordinario juego, está bien realizado y tiene un buen nivel de dificultad además de que es bastante adictivo. Aun si tú no has jugado títulos parecidos como Wolfenstein 3-D, te acostumbras rápidamente al modo de juego aunque la dificultad te costará un poco de trabajo. Sin lugar a dudas algo que le faltó a esta versión fue un password o batería para salvar el juego pues terminar cada escena te lleva bastante tiempo (hay algunas en las que te puedes tardar hasta 30 minutos). Hay fondos musicales de algunas escenas que son buenas pero también hay otras que son muy lentas. Seguramente a muchas personas les parecerá un título con una temática bastante fuerte. A nosotros nos pareció un título diferente y muy entretenido.

NIGEL Mansell's World Championship



El juego de Nigel Mansell's World Championship te lleva a competir a lo largo de 16 circuitos de nivel mundial, conforme vayas terminando y el lugar que hayas ocupado al finalizar una carrera, obtendrás puntos. Estos son los passwords para que seas Campeón del Mundo.

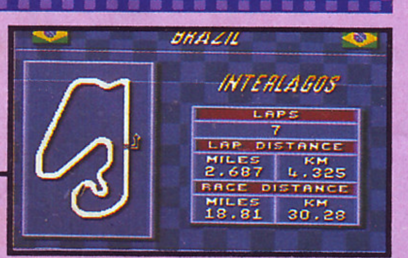
CIRCUITO # 2 MEXICO



OPGM1SM9.LVYSTT.49

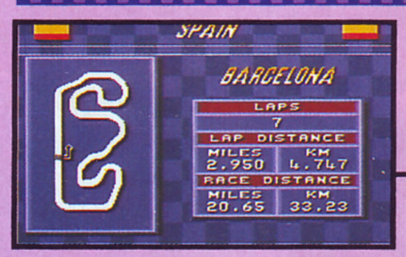
FGOGRXHO3R.JOWZTW9

CIRCUITO # 3 BRASIL



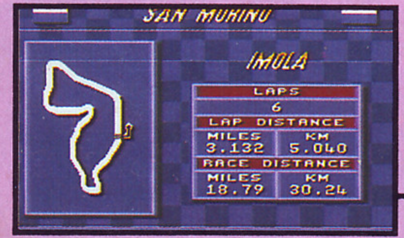
FNHQXQLVXBJ5POTZXR

CIRCUITO # 4 ESPAÑA



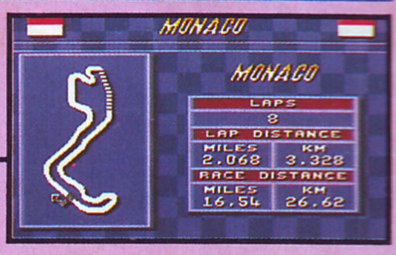
C39K7.6ZJSGGOX8S4L

CIRCUITO # 5 SAN MARINO



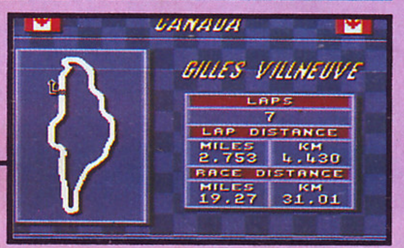
QPGJFQFJ1ZN6KNVWW7

CIRCUITO # 6 MONACO



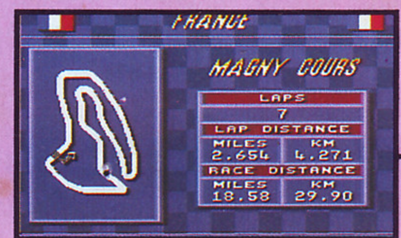
N539LYBB66KKB4POXX

CIRCUITO # 7 CANADA

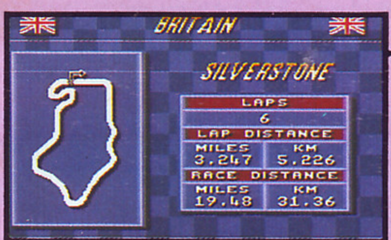


WPBQJR46RLLBX.F937

CIRCUITO # 8 FRANCIA



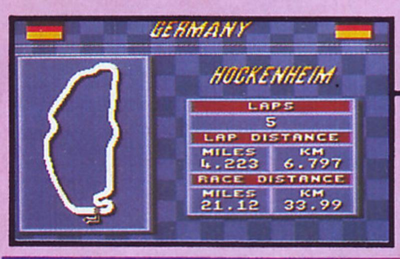




CIRCUITO
9
GRAN
BRETAÑA

9W1XH9G6H9LKV3.8MH

T2WNBM5V4NT6H5QZQT



CIRCUITO
10
ALEMANIA

CWTNWRWC4JNZP25T1T

CIRCUITO
11
HUNGRIA

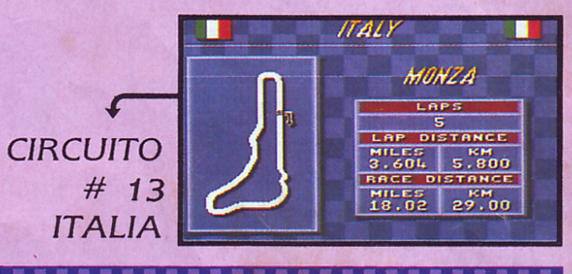


DM4GFWWGQ8CM0F0.LT



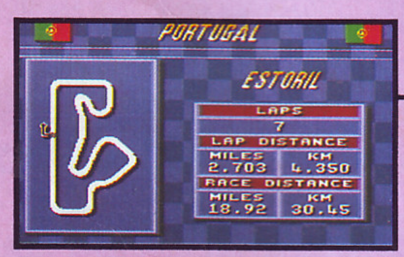


CIRCUITO
12
BELGICA



CIRCUITO
13
ITALIA



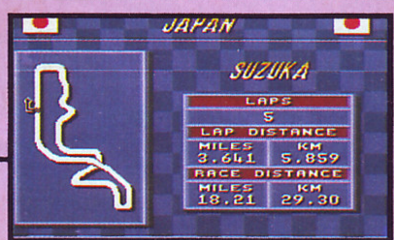


CIRCUITO
14
PORTUGAL

9W1XH9G6H9LKV3.8MH



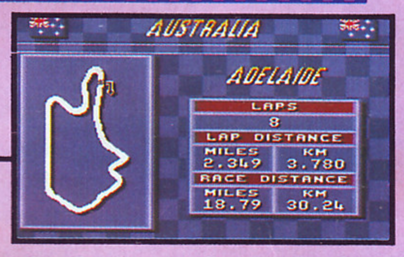
CIRCUITO
15
JAPON

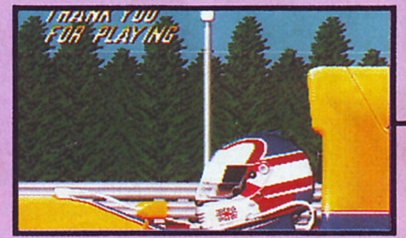


X4LWJ0LXN6LW0D3KVY

VM.Z8HQOMSN8QWLT2Q

CIRCUITO
16
AUSTRALIA





PASSWORD
FINAL

Suzuka 8 hours



Un gran hit de Arcadias que pasa al SNES pero muy cambiado, con displays digitalizados y algunos otros detalles para tratar de compensar el que sea una buena translación.



Curso A

400cc	BBBBBB BBH8SR	BBPXCB B5BBFD
750cc	BBBBBB BBN8RT	BFLWCC B555↑F

Curso B

250cc	BBBBBB BBCDJF	BBCGCB BMBBKB
400cc	BBBBBB BBJBDC	BFGJCC B555pD
750cc	BBBBBB BBPCFD	BBGJCC C555wD

Curso C

250cc	BBBBBB BBDLLG	BBGLCB BXBB÷B
400cc	BBBBBB BBKJHF	BFHNCC B555BD
750cc	BBBBBB BBQKHF	BBKNCC C555r D

Curso D

250cc	BBBBBB BBFSNH	BBKQCB BKBBTC
400cc	BBBBBB BBLQKK	BFJRCC B555CF
750cc	BBBBBB BBRNHF	CDPVCC C555KF

Suzuka

250cc	BBBBBB BBGXRP	BBLSCB BvBB1C
400cc	BBBBBB BBMXNP	BFKTCC B555XF
750cc	BBBBBB BBSSHF	DGSdCC C555gF



Este juego además de estar hecho en exclusiva para el mercado latino es uno de los mejores por su novedoso efecto de rotación,con lo que siempre tienes la perspectiva real del campo de juego; en este juego tenemos 2 diferentes modalidades de juego de las que te daremos los passwords.

COPA DE LAS AMERICAS

VS. VENEZUELA

XVK04 0000 00000

VS. BOLIVIA

XVL0J 0000 00000

VS. URUGUAY

YVJJ1 0000 00000

VS. ARGENTINA

YVKL5 0000 00000

FINAL VS. PARAGUAY

YVLJK 0000 00000

COPA DEL MUNDO

VS. IRLANDA

6PK64 0000 00000

VS. NORUEGA

6PL6J 0000 00000

VS. HOLANDA

7PJQ0 0000 00000

VS. ESTADOS UNIDOS

7PKQ4 0000 00000

VS. RUSIA

7PLQJ 0000 00000

FINAL VS. COLOMBIA

7PMQN 1000 00000

SUPER SOCCER

Aunque este juego ya es todo un clásico, todavía nos sigue sorprendiendo, adelante encontrarás passwords de final y partido especial contra el equipo de Nintendo así como otros passwords.





Alemania Final Vs. Argentina



↑ ↙ ↑ → ↘ ↘ ↑ ↙



Italia Final Vs. Alemania



↑ ↗ ↘ → ↘ ↖ ↓ ↙



Uruguay Final Vs. Alemania



↑ ↙ ↙ ↘ ↓ ↖ ← ↙



Alemania Vs. Nintendo

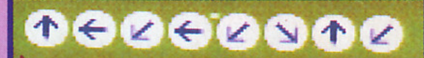


↑ ← → ← → ↖ ↓ ↑



Italia Vs. Nintendo





↑ ← ↙ ← ↙ ↘ ↑ ↙



Uruguay Vs. Nintendo





↑ → ↘ ↖ ↘ ↘ ↘ ←



Holanda Final Vs. Alemania



↑ ↗ ← ↘ ↗ ↖ ↗ ↙



Estados Unidos Final Vs. Alemania





↑ ↙ ↙ → ↓ ↘ → ↙



Irlanda Final Vs. Alemania





↑ ↗ ↓ → ↗ ↖ → ←



Holanda Vs. Nintendo



↑ → ← ↖ ↑ ↖ ↗ ↑



Estados Unidos Vs. Nintendo



↑ → ↘ ← ↘ ↖ ← →



Irlanda Vs. Nintendo



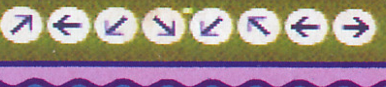


↑ → ← ← ↗ ↘ ← →



Bélgica Final Vs. Alemania





↗ ← ↙ ↘ ↙ ↖ ← →



Bélgica Vs. Nintendo



↗ ↙ ↗ ↖ ↙ ↘ ← ←



Yugoslavia
Final
Vs.
Alemania





Yugoslavia
Vs.
Nintendo





Colombia
Final
Vs.
Alemania





Japón
Final
Vs.
Alemania





Francia
Final
Vs.
Alemania











Colombia
Vs.
Nintendo





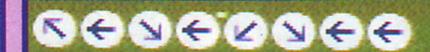
Japón
Vs.
Nintendo





Francia
Vs.
Nintendo









Brasil
Vs.
Nintendo





Inglaterra
Vs.
Nintendo





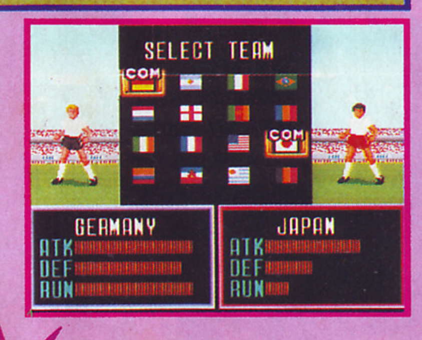
Camerún
Final
Vs.
Alemania







Si introduces este password podrás ver un partido entre dos equipos controlados por la computadora.



Con este password podrás entrar a un modo especial para expertos donde los equipos son mucho más difíciles.



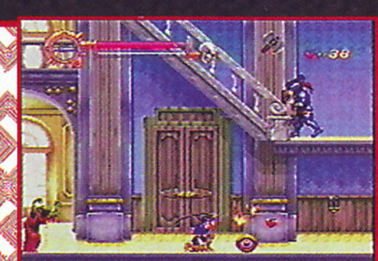
Con este otro password podrás ver la gráfica final del juego así como los créditos.



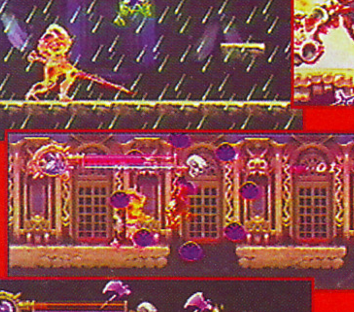


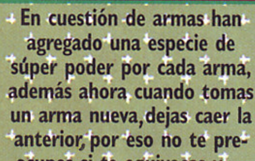
CASTLEVANIA DRACULA X

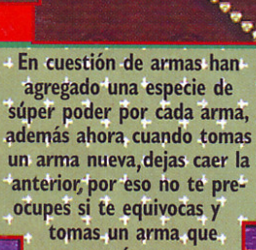
Nos morimos por informarte más acerca del nuevo juego de Castlevania; Dracula X, pero el prototipo que nos llegó tan sólo tiene 3 primeras escenas, es más, ni el gráfico del título estaba listo, por lo tanto esto es un pequeño adelento
Como referencia te diremos que hace tiempo Konami lanzó en Japón un juego llamado Dracula X (para un sistema llamado PC Engine). Así que en Japón, lo que nosotros conocemos como Dracula X, allá se va a llamar Dracula XX. Bueno, regresando al tema, en esta nueva historia de la familia Belmont mezclan en la trama a otros personajes: Maria y Anet. Los movimientos son como las primeras versiones o sea que el látigo ataca horizontalmente. Además mantiene la clásica opción de password.



Algunas escenas retoman el estilo de las versiones pasadas pero mejorando en gráficas.





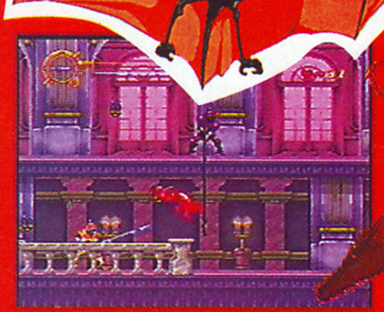


En cuestión de armas han agregado una especie de súper poder por cada arma, además ahora cuando tomas un arma nueva, dejas caer la anterior, por eso no te preocupes si te equivocas y tomas un arma que no querías ya que tienes oportunidad de volver a tomarla. Y por el latigo no te preocupes, porque ahora hay un latigo único y ya no es necesario ir incrementando su longitud.





Esta escena tiene un estupendo efecto de fuego en el fondo (cosa normal para



A estos enemigos no les importa si no subes a su nivel porque si te colocas debajo de ellos te atacan.





Y esta parte ¿no te recuerda al primer Castlevania con los molestos murciélagos y los enemigos que salen del agua?

Pero ahora en esta nueva aventura hay items ocultos como el arma que está detrás del muro.

Esta pantera de dos cabezas es el primer subjefe y te ataca lanzando fuego que se desliza por el suelo.

Ahora el látigo cuenta con un nuevo valor con el que puede eliminar algún enemigo que te ataque por la espalda.

Como ves, el juego cuenta con escenas con scroll horizontal y vertical, pero además hay algunas escenas donde el scroll es libre.

En esta parte los enemigos salen sorpresivamente pero no puedes tomarte mucho tiempo en eliminarlos porque el piso se va derrumbando.

Hay esqueletos que te lanzan un barril y no pienses que es fusil de DKC ya que esto lo utilizan desde la versión japonesa.

Konami) Dándote una calurosa bienvenida a este juego que no puedes dejar de conocer.

INFORMACION

SUPERNESESARIA Nosferatu



Cuando la luna está teñida de sangre, un vampiro sale de un castillo prohibido hacia la noche, transformándose en su forma humana para buscar a su siguiente víctima.



Cada noche, transformado en vampiro o lobo, busca sangre inocente. Nadie conoce el destino de aquellos que han sido llevados a su distante y prohibido castillo. Excepto alguien, Kyle, quien busca terminar con el terror y rescatar a su amor, Erin, dirigiéndose a aquel lugar maldito.





Su nombre es susurrado con miedo. Nosferatu, criatura nocturna. Pocos han visto su cara y vivido para contarlo. Nadie que se haya aventurado a acercarse a su sarcófago ha regresado para decirlo.



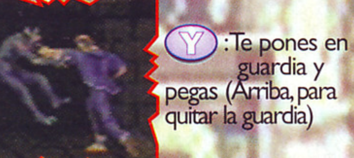
Esta es la historia de un juego que todos los que sean fans de Prince of Persia, Flashback o Backthorne no deben pasar por alto. Al igual que las anteriores, aquí tendrás que buscar la salida de cada nivel, cuidándote de los enemigos y las trampas que van haciéndose más difíciles y complicadas conforme vas avanzando en el juego.

Movimientos



→ :Caminas

→ → :Corres



B :Saltar

Y :Te pones en guardia y pegas (Arriba, para quitar la guardia)



B Y :Patada voladora



↑ :Subes al siguiente piso (Aquí tienes que estar un poco más atrás de la orilla que en Prince of Persia



→ → ↓ + Y :Arrastrarse

↓ :Agacharte o bajarte



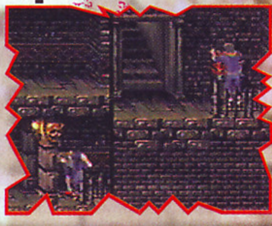


← + Y :Patada circular



→ → Y : Golpe con el hombro

Para agarrar las cosas del suelo o de los cofres ↓ o ↑ respectivamente





Y , ← :Retrocedes







B + Y :2 Patadas en el aire

items



Diamante Rojo: Cada que juntes 3 de estos, tendrás golpes más poderosos, pero sólo puedes tener 9 diamantes.



Diamante Verde: Con éste recuperas energía.

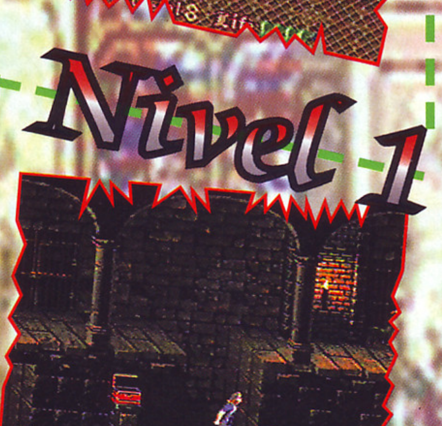


Diamante Azul: Te da 1/2 contenedor de energía.



Reloj de Arena: Obendrás más tiempo.

Nivel 1



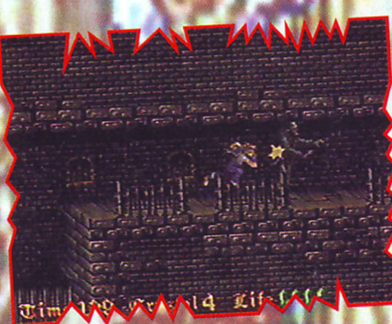
Encontrarás hoyos en las paredes. Allí habitan enormes gusanos.

Los calabozos tienen una vista preciosa.



Cuídate de los muertos que salen del piso de manera inesperada.

Corre para esquivar los ataques de los cadáveres que salen del techo.



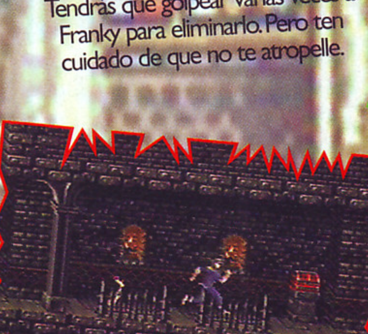
Tendrás que golpear varias veces a Franky para eliminarlo. Pero ten cuidado de que no te atropelle.



Evita ser aplastado por estos picos que suben y bajan pesadamente.



Cuídate de los demonios, ya que en cualquier momento podrían lanzarse a tu cara para morderla



Ten cuidado con las manos que salen del piso y te agarran los piés.

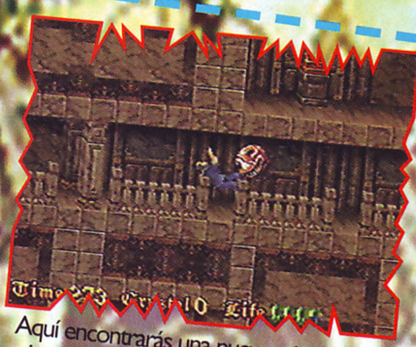


En varios puntos del juego tendrás que mover paredes para poder avanzar.

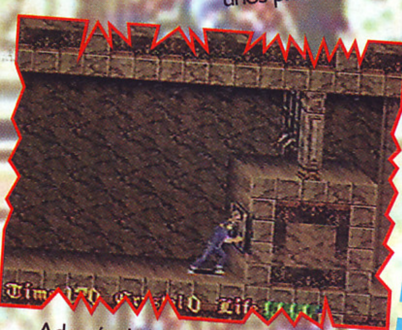


El jefe de este nivel es un ser que se transforma en hombre lobo cuando la luna del fondo se hace llena.

Nivel 2


Aquí encontrarás una nueva criatura; un ojo que se lanza contra ti cuando te ve.


Ahora no sólo tendrás que saltar picos, también tienes que cuidarte de no caer en las trampas.

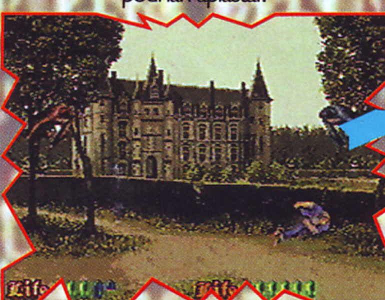

Si no te fijas, te podrías clavar unos picos en la cara.

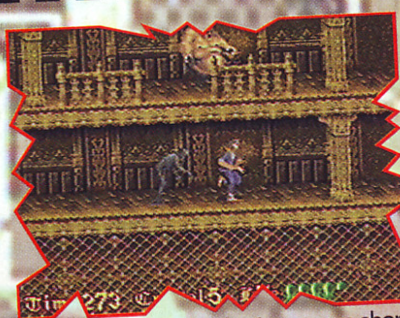

Hay switches que ocasionan que salga una flecha de la pared. No los toques.


Aquí hacen su aparición las rejas que se abren y se cierran. Si no te cuidas, te podrían aplastar.

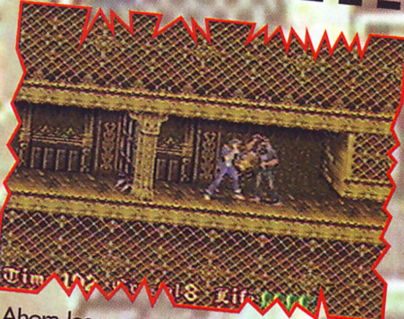

Además de los switches normales, escontrarás algunos que están en la pared y que hay que empujar


Cuidado con estos tipos, te empujarán hacia abajo cuando saltes.



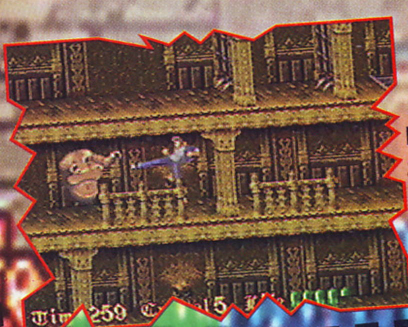

El enemigo, o mejor dicho los enemigos, son algo así como gorilas. Tendrás que ser rápido, ya que sus largos brazos pegan fuerte.

Nivel 3


Ahora, los monstruos vienen armados con palos. Si no te cuidas podrían romperte la cabeza.


Tendrás que correr cuando veas las hachas, ya que te siguen y no puedes eliminarlas.


Fíjate bien en donde pisas, ya que ahora salen muertos del piso que querrán tirarte.


Estos seres grotescamente obesos te atropellan, así que necesitas usar patadas voladoras para detenerlos.

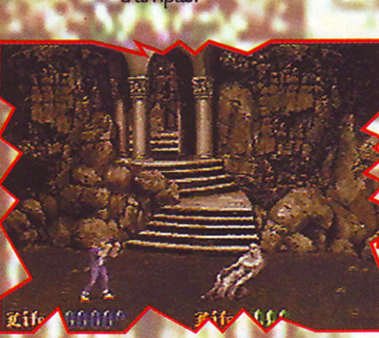
Elimina a estas criaturas antes de que te quiten tus diamantes con su lengua.

Nivel 4


Ahora saldrán picos del suelo en otra versión que es menos dañina que los tradicionales picos, pero que suben y bajan rápidamente.

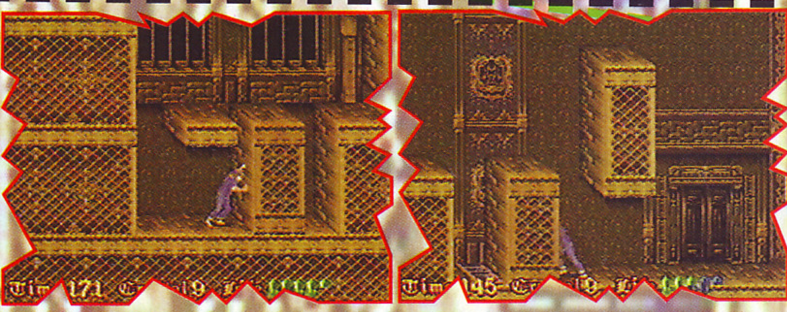

¿Qué opinas de esta combinación de trampas?

Cuidado con los demonios ya que ahora traen lanzas.

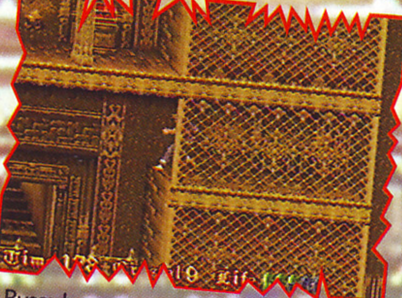


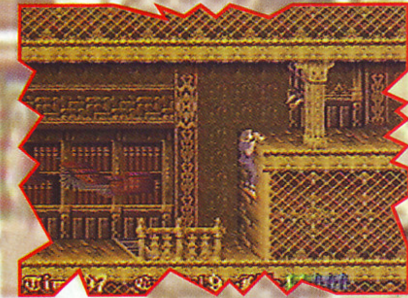

Si crees que este nivel es fácil, observa al jefe; su animación te dejará muerto.


Estos tipos son buenos para las peleas.


Tendrás que resolver algunos pequeños problemas que pondrán a prueba tu imaginación e inteligencia para poder seguir adelante.


Esquiva los picos que salen del techo con mucho cuidado. Un descuido puede ser fatal


Busca los pasajes secretos que te llevarán por caminos más fáciles o, en ocasiones, a nuevos peligros.


Estos libros no son muy amigables que digamos, mejor muévete rápido.


A partir de este nivel encontrarás rejas que sólo se Abren un poco y luego se cierran. Tendrás que arrastrarte antes que te aplasten.


El jefe del nivel es un zombie que se te aventará encima y te atacará con la cabeza. Cuando esté sobre ti quítatelo presionando rápidamente los botones.

Nivel 5

Aquí hasta los muebles te atacan.

Si no quieres ser rostizado, mejor muévete rápido.

¿Qué me dices de esta sierra? es una lata y durante todo el nivel te molestarán mucho.

Hay 2 modelos de esas rampas: Verticales y Horizontales.

¿Y ahora, qué dices de esta combinación de trampas?

Si no te apresuras, en esta parte del juego, podría pasarte algo muy malo.

Este jefe sí que es duro de pelear. Cuídate de sus proyectiles y de que no te pise.

Nivel 6

Al fin has llegado al último nivel (leer esto es cansado) y te las verás con el terrible, cruel, despiadado y sanguinario Nosferatu.

Cuídate de las pinturas ya que son del estilo realista.

No te espantes al llegar aquí, mejor piensa un poquito (no te va a doler).

También cúbrete de las estatuas.



Ahora los switches sirven para controlar las sierras.

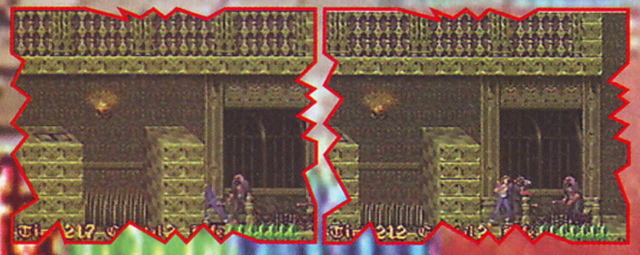


Nosferatu es el jefe de este nivel (por si alguien no lo sabía), y te atacará de muchas maneras, así que prepárate para enfrentarlo.

No todos los cofres tienen regalos buenos, así que cuidado.

Hay niveles que tienen más de una salida y que te envían a diferentes partes del juego.

Si no acabas el juego a tiempo, ocurrirá una desgracia.



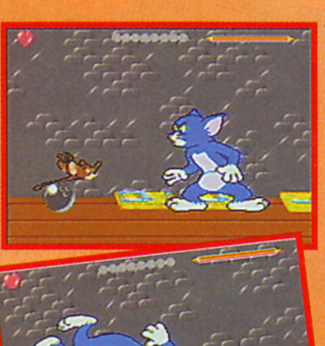
Usa esta técnica cuando tengas problemas: Si haces como que empujas la pared, los enemigos no te harán daño. Cuando puedas, golpéalos. Puedes ir pegándoles mientras caminas detrás de ellos dando un golpe y un paso a la vez hasta eliminarlo.

Nosferatu es un buen juego. Desafortunadamente la música hace que pierda puntos., y su falta de passwords lo hace de mayor reto pues no puedes experimentar con tanta facilidad jugadas y locuras. Sobre su final, cuando lo termines hablamos

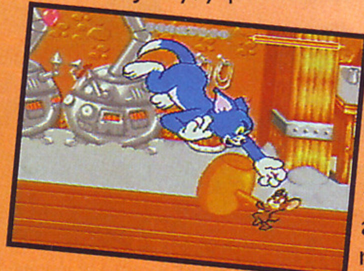
INFORMACION

SUPERNESESARIA





Tom Vs. Jerry tiene diferentes características que debes conocer: para empezar este juego esta diseñado para jugadores muy jóvenes, los protagonistas son, como el mismo nombre lo indica Tom y Jerry; y por último el juego será comercializado por Hi-Tech.



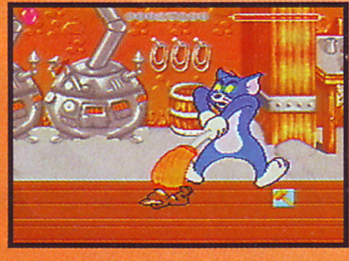
Las tres anteriores características en otra ocasión hubieran sido sinónimo de un juego con muy buenas intenciones pero bastante pobre, pero afortunadamente esta vez no es así pues este título tiene bastantes cosas a favor, lo que era muy difícil de encontrar anteriormente en los juegos de esta compañía.

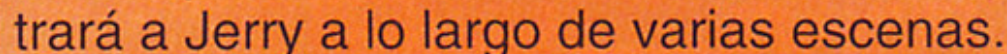


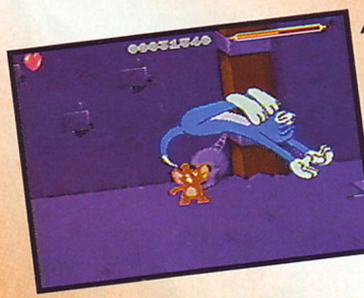
Para empezar te diremos que el modo de juego de Tom Vs. Jerry es bastante sencillo y no por eso es simple (éste es el adecuado modo de juego para los niños) pues lo que tienes que hacer en general es controlar a Jerry y evitar que Tom lo dañe. La movilidad del personaje también es una agradable sorpresa pues es rápida y ,además, también es controlable. Ahora mencionaremos quizás la mejor cualidad del juego: su animación, en particular la de Tom que además de ser un personaje bastante grande, tiene muchos "Frames" de animación que utilizan para darle una apariencia de caricatura sobre todo en muchas de las acciones que lleva a cabo y también cuando es golpeado por alguna de las muchas armas o Items que se encontrará a Jerry a lo largo de varias escenas.







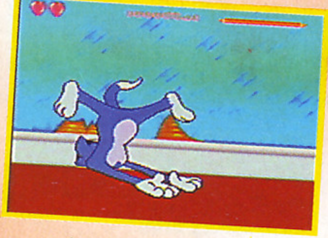


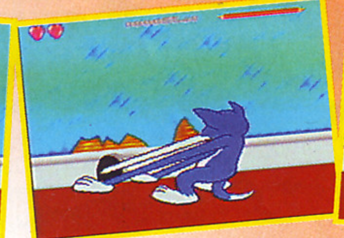


A grandes rasgos te podemos decir que este juego es entretenido aunque no sea muy profundo como lo son otros pues solamente vas huyendo de Tom, en algunas escenas recoges llaves para entrar a algunas puertas, tomar diferentes tipos de armas para atacar a Tom y poder alejarte un poco más de él o recoger todo el queso posible de alguna escena para poder avanzar.

Este juego tiene diferentes tipos de acciones por parte de Tom que son dignas de la serie de televisión pues tiene varias reacciones, dependiendo del arma con la que sea atacado, esto hace a este juego una de las adaptaciones más fieles de una caricatura al videojuego.















¿Cómo paso las pistas donde hay que hacer acrobacias?
¿Qué acrobacias son las que dan más puntos?

CIRCUITO: CRAWLER
PISTA: BOWL



Al comenzar salta y ejecuta cualquier acrobacia que quieras. (Siempre y cuando caigas bien).





Ahora ve hacia la ⟵ o a la ⟶ (según te acomode mejor), sube por la pared y presiona **X** rápidamente para que quedes acostado.



2

Empieza a girar con **L** o **R** dependiendo hacia dónde vayas para hacer Flip varias veces.
Mientras giras, presiona **B** y la flecha al lado contrario de donde venías para despegarte de la pared.
Cuando vayas casi a caer vuelve a presionar **X** para recuperarte.

Si al hacer esto apareces de cabeza, presiona **L** o **R** (según sea el caso) y la **A** para que mientras te acomodas gires y hagas "Twist".

3

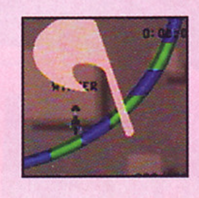


Pero si sales normal, sólo presiona **A**.





Repite esto varias veces para que hagas los puntos que necesitas.





Si ves que al salir disparado te elevas mucho, trata de hacer "Flip City" (girar hacia atrás 4 veces) para que te dé muchos puntos.





CIRCUITO: SHUFFLER
PISTA: JUMPS





Aquí es importante que te fijes cómo vas a caer para continuar avanzando. Si ves que no llevas suficiente potencia para alcanzar a dar la vuelta de 180°, inmediatamente regresa y ejecuta la acrobacia anterior.

Para que puedas pasar esta prueba tienes que fijarte bien al caer, después de haber hecho cualquier acrobacia, ya que si rebotas podrás hacer "Twist" para ganar algunos puntos extras.



Pero si al caer llevas suficiente velocidad para dar la vuelta, sigue adelante y cuando llegues a la posición que indica la foto empieza a hacer "Twist" y enderézate con el botón **L** o **R** según te acomodes.







Al empezar ve hacia tu ← (hacia el monte más grande) y al elevarte presiona **X** para quedar acostado y **R** para girar y hacer "Flip" (cuando vayas hacia la → presiona **L** en vez de **R**) y cuando vayas a caer vuelve a presionar **X** para enderezarte y **A** para hacer "Twist".



Pero si caes bien, continúa haciendo la rutina que ya te explicamos (inmediatamente que caigas, te darás cuenta de que caíste bien porque "sentirás" que el monociclo cae suavemente en la pista y seguirá la curva hacia arriba).

Después de esto caerás en donde empieza el monte más grande. Al igual que atrás, si caes y no tienes suficiente velocidad para elevarte al llegar a la cima del monte, brinca y ejecuta cualquier acrobacia que quieras y que no sea muy sofisticada (puedes hacer "Twist", "Flip" y "Z-Flip" si presionas los 3 botones de giro al mismo tiempo), así estarás haciendo puntos en vez de seguirte sin hacer nada.







CIRCUITO: WALKER
PISTA: HILL CLIMB



Si después de algún salto caes fuera de las flechas que te dan velocidad y no alcanzas a elevarte al llegar a la cima del monte, brinca y presiona **L**, **A** y **X** al mismo tiempo para que te den algunos puntos y no te quedes con las manos (¿o serán los pedales?) vacías.

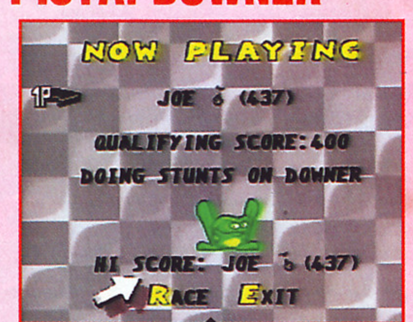


Al comenzar brinca y realiza "Twist" y "Roll" o "Flip" para obtener puntos.



Cuando llegues a la parte más alta de cada monte presiona **X** rápidamente, **L** para hacer "Flip" y antes de caer incorpórate volviendo a presionar **X** y luego **L** (si quedaste de cabeza) y **A**. Como ves (y si has estado leyendo) es la misma jugada que te explicamos en las pistas anteriores y que tendrás que usar aquí, cada vez que estés en el aire.

CIRCUITO: HOPPER
PISTA: DOWNER



Esta pista es la más difícil de las 9, pero no por ello es imposible pasarla.

Primeramente, al comenzar salta y ejecuta "Roll" y "Twist", pero este último lo vas hacer moviendo la flecha de tu control de adelante hacia atrás y otra vez hacia adelante cuando estés en el aire, es decir: → **B**, **R** + ← → y caes.



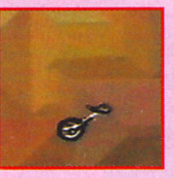


Al caer vuelve a brincar y deja presionados **L** y **A** hasta un poco antes de caer a la pendiente y caigas bien.



Al tomar la rampa y elevarte realiza la jugada que utilizamos en las pistas anteriores **(X,L,X,+L+A)** para que te marquen "Table Top", "Flip City" y "Twist". Trata de fijarte que hagas 3 veces Flip para luego presionar **X** y recuperarte, entonces sigue presionando **L** y a esto une el botón **A**. Al dar la cuarta vuelta de "Flip" ya no gires más que con **A** y casi cuando vayas a tocar el suelo deja de apretar los botones.







Esto tendrás que hacerlo todo el camino hasta llegar a la 10a. rampa donde después de hacer lo mismo, ejecuta cualquier acrobacia que quieras (y que sea más o menos rápida), entonces caerás sobre la meta. Si todavía te quedan algunas décimas, aprovéchalas haciendo la acrobacia con la que comenzamos esta pista (→ **B, R, +** ← y caes para volver a hacerla).

Si en alguna rampa al caer rebotas haz "Twist".
Si después de algún salto no caes bien o no tienes suficiente camino para tomar vuelo y elevarte, realiza una acrobacia corta y rápida.





CIRCUITO: JUMPER
PISTA: SKIER



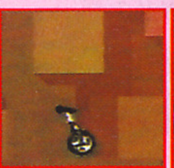
En esta pista, el procedimiento a seguir es el mismo que en la anterior con algunas excepciones y modificaciones.
Primero, realiza cualquier acrobacia que quieras después de haber brincado justo cuando empiezas.




Después de haber caído bien llegarás a la rampa y al elevarte ejecuta la misma jugada que en la pista anterior.








Después de caer, brinca y haz "Flip" y "Twist" para caer y elevarte con la rampa y repetir otra vez todo lo anterior.

Ejecuta esto siempre que llegues a una rampa: Cuando llegues a la subida deja presionado **L** y ve moviendo la flecha de tu control de ← a → varias veces para que cuando salgas disparado hagas "Flip" y "Twist".

CIRCUITO: BOUNDER
PISTA: CIRCLE



Aquí básicamente usas la misma técnica que en "Bowl" (la 1a. pista), sin necesidad de brincar al principio.





También puedes hacer lo siguiente:
Si vas hacia la → presiona **L** y mueve el control de ← a → lo más rápido que puedas. Trata de hacer "Treble Flip" y "Twist City". Haz lo mismo si vas hacia la ←, sólo que con **R**.

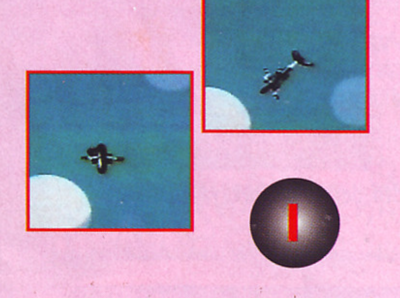




CIRCUITO: RUNNER
PISTA: SPINE



Aquí también usa las mismas técnicas que en Bowl y en Circle, realizando las acrobacias en el monte de en medio o del lado que más te acomode.

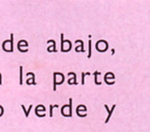


Aquí usa la técnica que explicamos en "Hill Climb" (en el aire **X, L, X, L, + A** para volver a repetir).



Si te caes a la parte de abajo, brinca cuando estés en la parte más alta del montecito verde y haz un "Roll" con **R**.



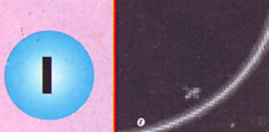


CIRCUITO: SPRINTER
PISTA: LITTLE DIPER



Realmente esta pista no te ocasionará muchos problemas cuando domines la técnica, ya que es pan comido.

¡Wow! ¿Qué es esto? ¡Una pista fosforescente! ¡Increíble!, pero no es hora de describir la pista, sino de decirte qué jugada hay que usar, que viene siendo la misma que hemos estado explicando durante todas las pistas.



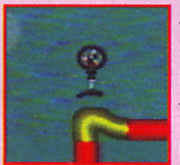
CIRCUITO: HUNTER
PISTA: NEON



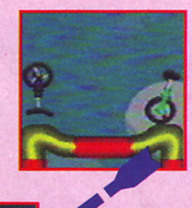


Al empezar ve hacia la → o a la ← según te acomode. Trepa por la pared del monte de en medio y al elevarte presiona **X** para acostarte y gira con **L** o **R** para hacer "Flip". Ya cuando vayas a caer, regresa a tu posición original presionando **X**.

Ahora sí podrás prepararte para acabar este juegazo y enfrentarte al Uniciclo más tramposo del mundo: El "Anti-Uni". Ya sólo queda que pases las demás pistas ganándole a Goldwyn, usando tus mejores técnicas.



Al comenzar cualquier pista puedes hacer esta acrobacia: Brinca y deja presionado el botón X. Así harás Head Bounce.
Te recomendamos que lo hagas un par de veces al principio de cada pista de acrobacias.



Si juegas con otro compañero y él te va ganando por pocos puntos, puedes hacer Head Bounce.

Y si no soltaste X, cuando el reloj llegue a cero parecerá que perdiste, pero cuando te den puntos por Head Bounce habrás ganado



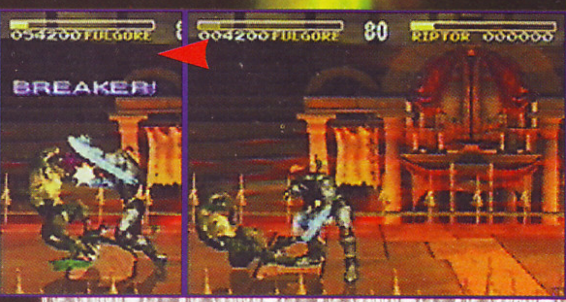


KILLER INSTINCT



Como era de suponerse la versión de SNES cuenta con todos los personajes de la máquina original de arcadia, pero además cuenta con dos opciones muy buenas que son "PRACTICE" donde puedes practicar tus combos, y la otra opción es "TOURNAMENT" aquí pueden competir hasta 8 peleadores, llevando un control de peleas ganadas y perdidas.

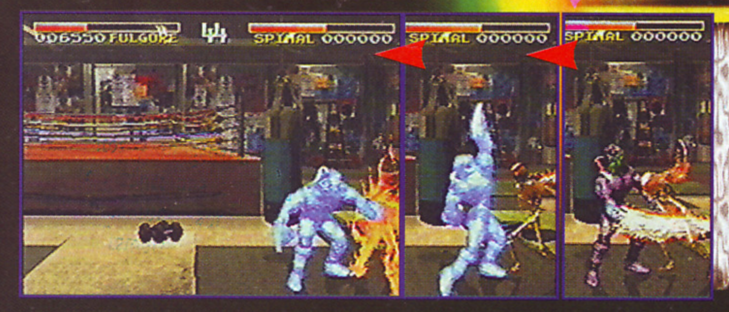




En las pantalla de opciones puedes seleccionar EASY COMBO BREAKERS (que es ejecutar este movimiento con mayor facilidad). Además puedes nivelar la dificultad del juego, activar el RANDOM SELECT (selección de personaje al azar) o desactivar el tiempo. Hay un buen detalle para los que acostumbran cambiar el orden de los botones, ya que al cambiar uno automáticamente cambia al siguiente renglón.

OPTIONS
DIFFICULTY: EASY ****** HARD
EASY COMBO BREAKERS: OFF
RANDOM SELECT: OFF
TIMER: ON

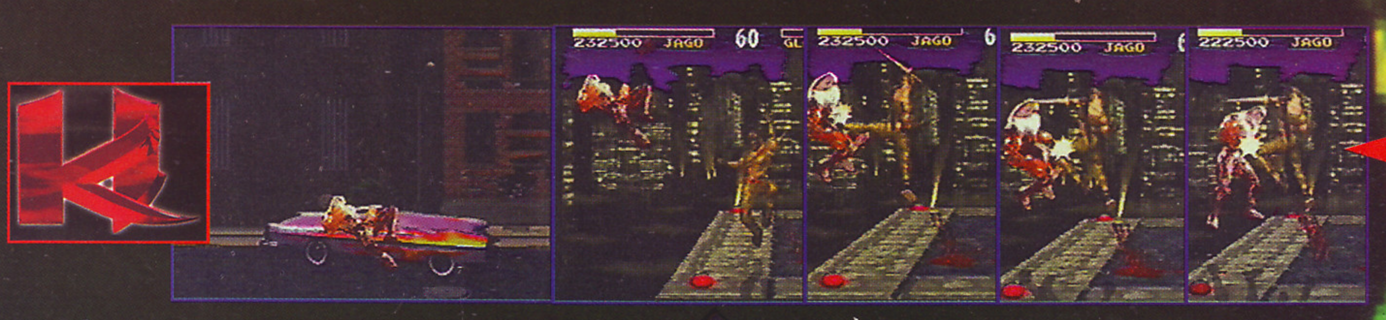
CONTROLS:	P 1	P 2
WEAK PUNCH:	L	L
MEDIUM PUNCH:	Y	Y
FIERCE PUNCH:	X	X
WEAK KICK:	R	R
MEDIUM KICK:	B	B
FIERCE KICK:	A	A



La mayoría de los frames son muy similares a la versión de arcadia como los de Fulgore en estas fotos, pero hay algunos casos como el de Spinal donde se nota un cambio, no es que se vea mal lo que pasa es que se ve diferente.

En la parte de abajo de este artículo verás la secuencia de un combo ULTRA, pero como se ejecutó de derecha a izquierda las fotos se acomodaron de igual forma así que comienza a verlas empezando desde la última página de este artículo. Y ya que estamos viendo esta escena te preguntarás qué pasa con la pantalla gigante, pues ahora ya no es tan grande y aparece el logo de Killer Instinct, Nintendo o Rare.





Si eres muy exigente, seguramente esperas que los cinemas displays se incluyan en el juego, y más o menos eso pasó, ya que en lugar de las secuencias con mivimiento incluyeron una imagen fija, pero revisa la calidad.









Los movimientos finales fueron todos incluidos, pero algunos sufrieron pequeños cambios como el de Spinal que, si recuerdas nuestro artículo Arcadia, hay un movimiento final donde Spinal hace aparecer del suelo un esqueleto para derribar al oponente, cosa que en la versión de SNES en lugar de lo anterior Spinal hace caer un rayo al oponente como ves en la primera foto. Esto sin duda fue para ahorrarse un poco de memoria. Pero no creas que todos fueron modificados, ve el de Jago, es idéntico a la versión de arcadia.





Estos chicos de Rare, no conformes con incluir todos los movimientos y en general hacer de Killer Instinct una estupenda conversión en súper aprovechados 32 megas, también le incluyeron las historias de cada uno de los peleadores.

NAME: B. ORCHID
HEIGHT: 5'6"
WEIGHT: 125 lbs
AGE: 23

A SECRET AGENT SENT TO INVESTIGATE THE MYSTERIOUS DISAPPEARANCES THAT SURROUND THE ULTRATECH CONTEST. HER TRUE IDENTITY AND ABILITIES ARE SHROUDED IN SECRECY.



En la escena de Riptor se lucieron con los reflejos del piso, donde puedes apreciar tanto a los peleadores como las columnas.

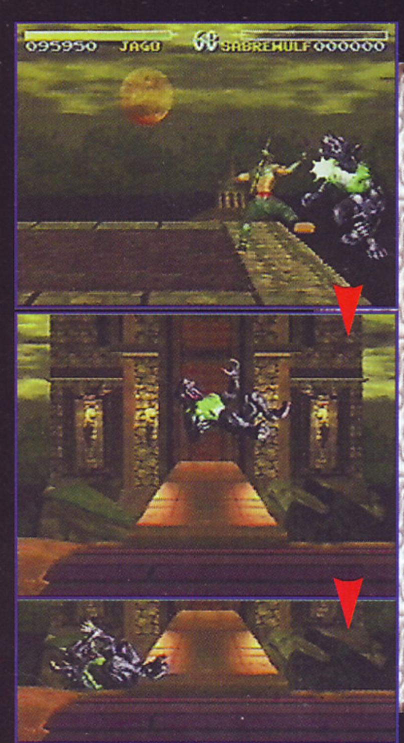






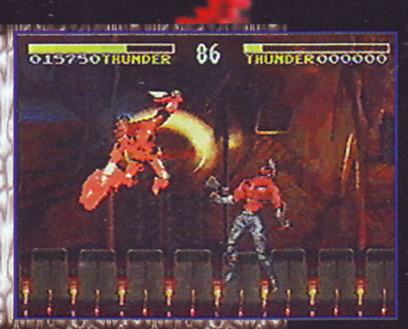






¿Recuerdas la escena de Spinal, donde si tirabas a tu oponente rompía el puente al caer? pues al parecer el puente de la versión de SNES es más resistente porque al tirar a tu oponente rebota para después caer en el pozo.

La escena de Eyedol que se ve en la foto y otras similares no tienen el zoom out (o sea el alejamiento) por las limitantes del sistema (si lo comparamos con lo que logra la máquina de arcadia que es un pequeño avance del ULTRA 64).



En la escena de Thunder los troncos del puente mantienen ese peculiar movimiento de puente colgante.

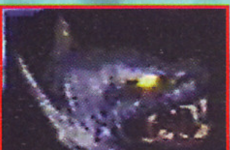
Al parecer Fulgore y Jago aprovechan que Sabrewulf se está mudando al ULTRA 64 para pelear en su escena.

Y para ponerle más reto al juego, mantiene la cualidad de los récords donde puedes ser el más rápido, el que más oponentes ha vencido o el que más golpes conectó en un combo.



¿Qué tal esta escena de cuevas? pero aquí, a diferencia de la versión de arcadia, si hay límites en las orillas, por cierto hay varias escenas como esta donde le agregaron objetos en primer plano para enfatizar el efecto de profundidad ya que el piso se mueve con el efecto de Street Fighter II.



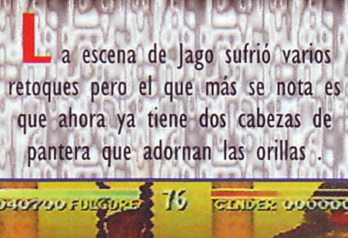



Hay escenas donde se nota más el cambio de la versión casera, como aquí donde la estatua del fondo fue drásticamente reducida y el efecto ya no es tan similar.





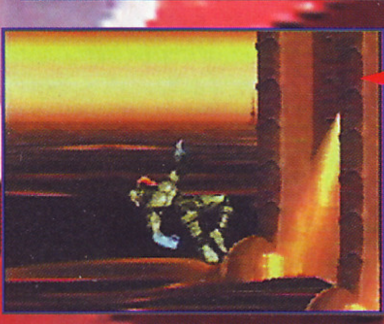
Y las escenas ocultas no podían faltar, es más, en la versión de arcadia hay una escena en el cielo, pues en SNES hay dos, muy similares pero dos con todo y la posibilidad de tirar al oponente y se entierre al caer.



La escena de Jago sufrió varios retoques pero el que más se nota es que ahora ya tiene dos cabezas de pantera que adornan las orillas .










La escena de Fulgore tiene la imagen de la caída (sin el detalle de Ken Lobb), pero el chapuzón ya no se incluyó.

INFORMACION

SUPERNESESARIA



Si estás buscando pelea, aquí te vamos a dar... una buena opción para que puedas romper algunas narices. Se trata de Dragón, un juego que a primera vista te podría parecer como cualquier otro juego de peleas, pero las apariencias engañan.

El juego es protagonizado por Bruce Lee quien tendrá que pelear contra varios conocidos de él que han salido en películas como "El Gran Jefe" u "Operación Dragón".

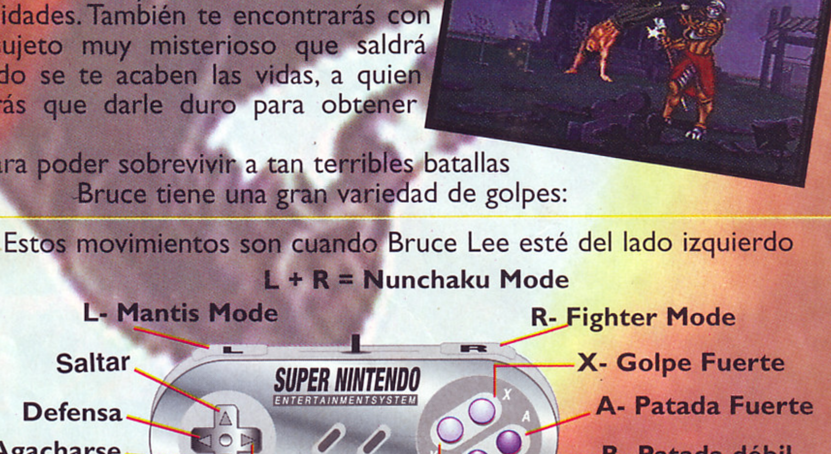
A lo largo de todo el juego tendrás que arreglártelas para derrotar a tus oponentes, que en ocasiones te llegan de a 2 al mismo tiempo.

Durante el juego podrás jugar en un bonus donde aspirarás a incrementar tus habilidades. También te encontrarás con un sujeto muy misterioso que saldrá cuando se te acaben las vidas, a quien tendrás que darle duro para obtener vidas.

Y para poder sobrevivir a tan terribles batallas Bruce tiene una gran variedad de golpes:

Estos movimientos son cuando Bruce Lee esté del lado izquierdo

L + R = Nunchaku Mode

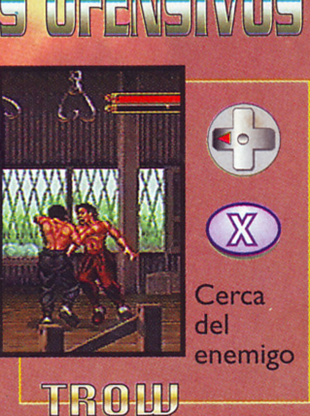


MANTIS MODE: Es el modo en que empiezas tu primera pelea y donde tratarás de ir ganando poder para llegar a los otros 2 modos de lucha.

MOVIMIENTOS OFENSIVOS









STOMP



Y cuando estés en el aire... Sólo se puede hacer cuando el enemigo está en el suelo.

FOREARM SMASH





Tres veces seguidas estando cerca del contrincante



LOW PUNCH

+ X ó Y

Cerca del enemigo.



LOW FAST KICK



+ B

Cerca del enemigo.



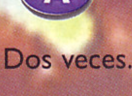
LOW HARD KICK



+ A

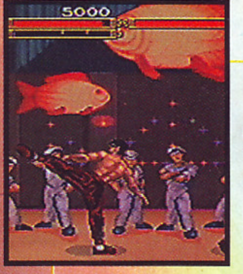
Cerca del enemigo.

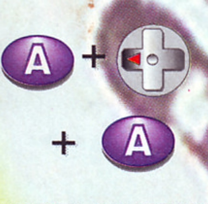




Dos veces.

REVERSE KICK





A + + A

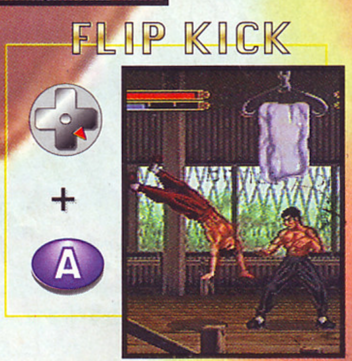
SPLIT KICK



A

Cuando tengas a 2 enemigos cerca

FLIP KICK



+ A







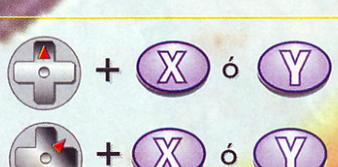




+ A ó B

+ A ó B

CHOP



+ X ó Y

+ X ó Y

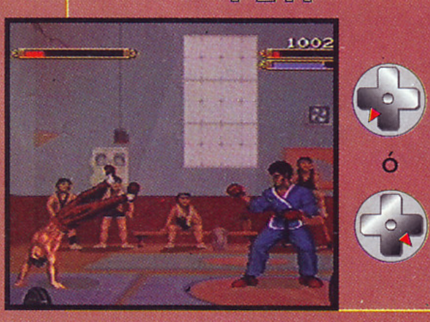


Si cualquiera de estos los haces presionando Arriba y el botón al mismo tiempo, Bruce Lee realizará el movimiento más rápido (muy útil cuando te ataquen del aire).

MOVIMIENTOS DEFENSIVOS

Además de presionar atrás para poner defensa o agacharte hay otros movimientos:

FLIP



ó

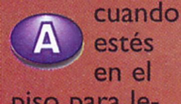
REVIVING BRUCE



Cualquier botón rápidamente cuando estés en el suelo.

SPECIAL RECOVERYKICK

Presiona rápidamente



cuando estés en el piso para levantarte pateando.







COUNTER THROW

Cuando algún enemigo te tome por el cuello o te sujete presiona





para deshacerte de él.

FIGHTER MODE: Al llenar la mitad de tu línea de poder podrás usar esta habilidad. Aquí no podrás aventar ni usar Stomp ni poner defensa (Counter Trow sí lo puedes hacer).

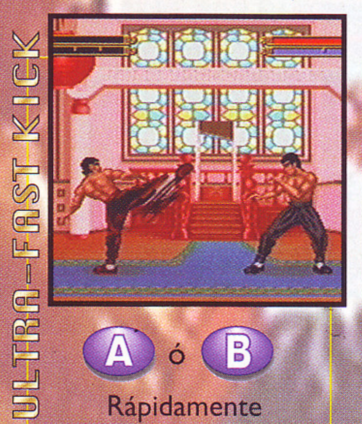
ULTRA-FAST PUNC

X ó Y

Rápidamente



ULTRA-FAST KICK

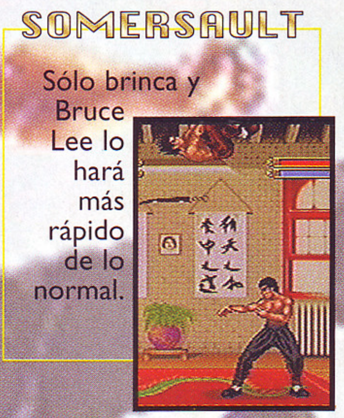


A ó B

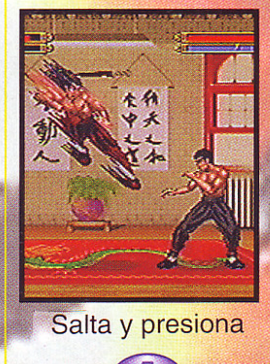
Rápidamente

SOMERSAULT

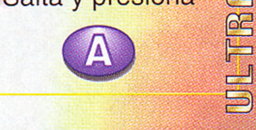
Sólo brinca y Bruce Lee lo hará más rápido de lo normal.



ULTRA-FAST FLYING KICK



Salta y presiona



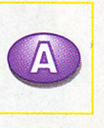


NUNCHAKU MODE: Al llenar 3/4 de tu línea de poder podrás hacer uso de los chacos. Aquí no puedes ni golpear ni patear y tendrás que arreglártelas sin defensa, pero con los chacos es muy fácil.

TAB ATTACK

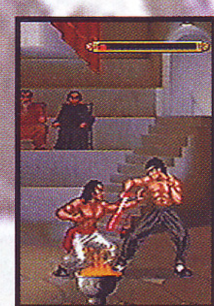


Presiona



Presiona B

SWING ATACK



SWAPPING HANDS

Alterna X y Y

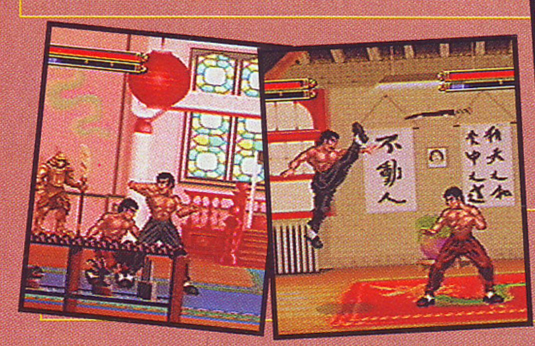
NECK-TIE

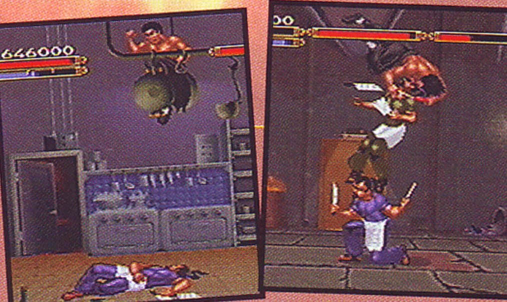
Cerca del enemigo

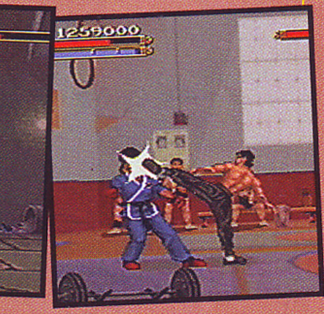
X



ONE / TWO **Player Story Game:** Aquí jugarás contra la computadora que usará diferentes personajes que salen en las películas de Bruce Lee. Podrás jugar tú sólo o con algún compañero, pero ten cuidado ya que aquí es más fácil perder debido a que uno le puede pegar al otro y en vez de hacer un buen trabajo, el enemigo saldrá beneficiado.

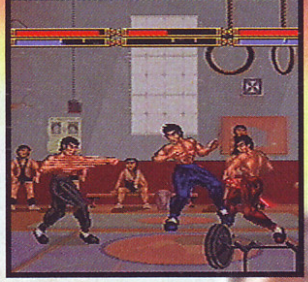


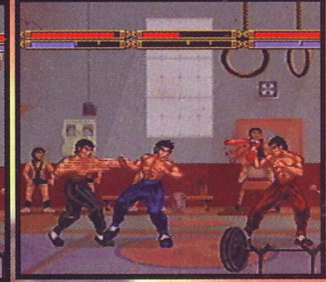




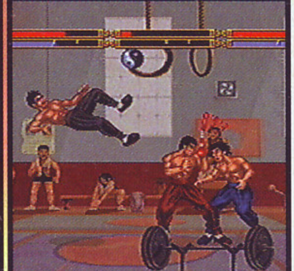
ONE / TWO **Player Match:** Aquí podrás practicar los movimientos con más calma y podrás pelear contra otro Bruce Lee que será controlado por la computadora o por alguien más.

THREE Player Match: Una opción muy divertida, ya que aquí es todos contra todos, es un duelo de 3 Bruce Lee.
Aquí puedes ponerte de acuerdo con uno de ellos para derrotar al tercero.



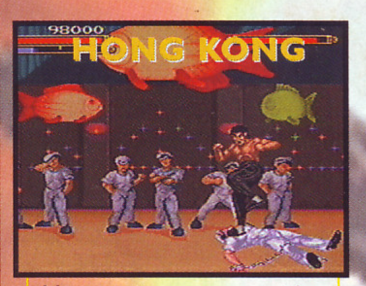




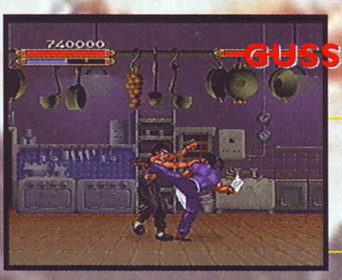


Pero también tendrás que cuidarte de que ellos no hayan leído esto antes que tú.
Esta opción es, sin duda alguna, excelente ya que te permitirá sacarle más jugo al juego y te divertirás mucho.

ESCENARIOS



Hay marineros que están ansiosos por pelear en este festival.

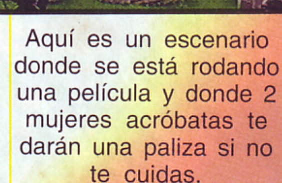




Aquí la mitad de la acción se desarrolla en una cocina y la otra mitad en un callejón.



En el gimnasio George Wu, Bruce conoce a Johnny Sun y donde le rompen la espalda, pero tú podrás cambiar el destino.



Aquí es un escenario donde se está rodando una película y donde 2 mujeres acróbatas te darán una paliza si no te cuidas.

SEATTLE

Aquí, en el gimnasio de la Universidad, Bruce conoce a Scott.



Otra vez J. Sun te hará frente, sólo que ahora tienes 60 segundos.





Scott está de regreso y quiere venganza, así que tendrás que cuidarte muy bien.



Aquí el hermano de J. Sun quiere venganza. La acción se desarrolla en 2 escenarios distintos. En el 2do. tendrás que destruir los bloques de hielo para poder derrotar a Luke.



De la película de operación Dragón. Cuídate de este tipo, ya que su garra es peligrosa.



Ahora si podrás derrotar al tipo que te hacía frente cuando ya no tenías vida.

Como ves, Dragón es un buen juego de peleas, diferente a los demás en muchos aspectos ya que para pelear no haces uso de poderes sino de técnicas. Pueden jugar 2 contra la computadora ó 2 enemigos manejados por la computadora contra ti, cosa que no hay en ningún otro juego de este estilo. Aun dentro de la gran variedad de juegos de pelea existentes en este segundo semestre de 95, te podemos recomendar que juegues Dragón porque realmente vale la pena.



Seguramente una duda te corroe en estos momentos si ya has jugado Street Fighter Zero "¿Por que estos #ø%#ø$ de Club Nintendo hablaron alguna vez de que el juego tenía 13 personajes, cuando en realidad sólo se pueden escoger 10?, ¿De dónde sacaron que se podían escoger a M.Bison, Akuma o Dan?, ¿Quién es Dan?. Está bien, este mes comenzaremos a despejar dudas y te diremos cómo poder jugar con dos de estos tres personajes secretos: M. Bison y Akuma.

Akuma

Siempre que comienzas un juego, el cursor para elegir peleador (Jugador 1) se encuentra en la cara de Ryu, de ahí marca la siguiente secuencia en el control: Abajo, abajo, abajo, izquierda, izquierda, izquierda e inmediatamente presiona los botones de golpe débil y fuerte simultáneamente.

Al hacer esta secuencia, el cursor se quedará en el cuadro de selección al azar y obviamente si lo haces bien, aparecerá Akuma listo para que lo controles (Si el truco lo quieres hacer en el control 2, el cursor aparece en la cara de Ken y la secuencia es: Abajo, abajo, abajo, derecha, derecha, derecha e inmediatamente los botones de Golpe débil y fuerte).

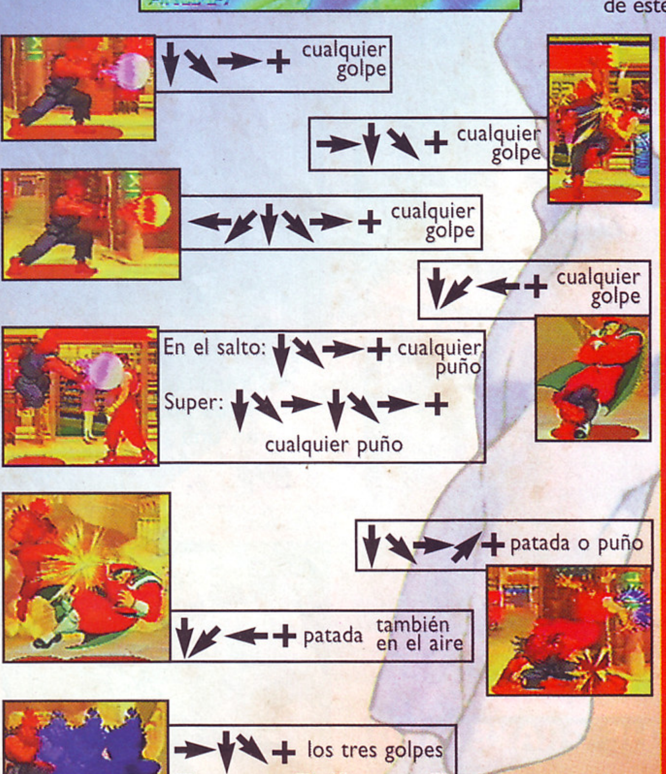
M.Bison

La base es la misma que con Akuma, al comenzar un juego el cursor aparece en la cara de Ryu (jugador 1), de ahí realiza la siguiente secuencia: Abajo, abajo, izquierda, izquierda, abajo, izquierda, izquierda e inmediatamente después presiona los botones de golpe débil y fuerte simultáneamente.

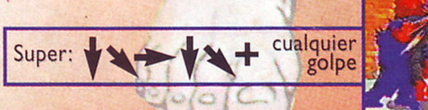
Igualmente, al hacer esta secuencia el cursor quedará en el cuadro de selección al azar y si lo haces bien podrás jugar con M. Bison (La secuencia para el control dos es la siguiente, al comenzar un juego, de la cara de Ken marca la secuencia: Abajo, abajo, derecha, derecha, abajo, derecha, derecha e inmediatamente presiona los botones de Golpe débil y fuerte.

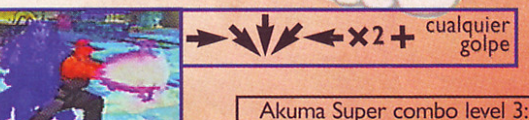


Ahora te daremos los movimientos de este par de personajes.

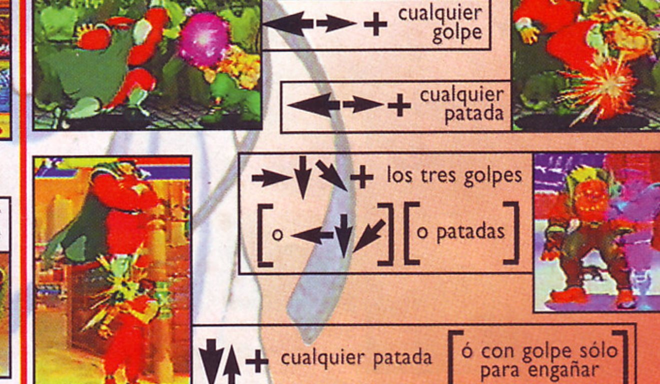


→↓↘ + los tres golpes [o ←↓↙] [o patadas]



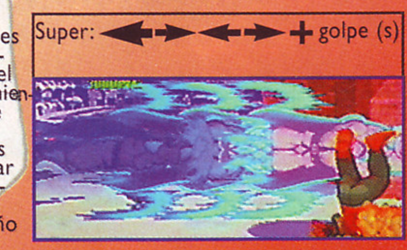


Akuma Super combo level 3: GD, GD, →, PD, GF





↓↑ + cualquier patada [ó con golpe sólo para engañar]



Despúes de ejecutar el movimiento de arriba puedes rematar presionando un puño

Super: ←→←→ + golpe (s)



←→←→ + patada(s)

No creas que somos tan crueles. A continuación te vamos a dar una pista de cómo poder sacar a Dan: Pon el cursor en el cuadro de selección al azar y ahí marca la siguiente secuencia de botones: **Jugador 1: Golpe débil, Patada débil, Patada media, Patada fuerte, Golpe fuerte y Golpe medio.** Para el **Jugador 2,** la secuencia es: **Golpe fuerte, Patada fuerte, Patada media, Patada débil, Golpe débil y Golpe medio.** (Pero eso lo tendrás que realizar en el cuadro de selección al azar correspondiente a cada jugador).



SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS



Truco para tener una vida extra.

Cuando estés en la primera pista de escritorio y des el primer salto en la carpeta, presiona Start, el juego entrará en pausa, cuando se la quites, automáticamente te agregará una vida en la pantalla donde podrás observar cuántas te quedan.





Para hacer aparecer las cuatro pistas que faltan en este juego, sólo tienes que presionar la siguiente secuencia en la pantalla donde escoges la Custom Cup y el orden en que vas a correr las pistas, **L, R, L, R, X, Y,** mágicamente verás que a la lista de pistas se agregan de la 21 a la 24.

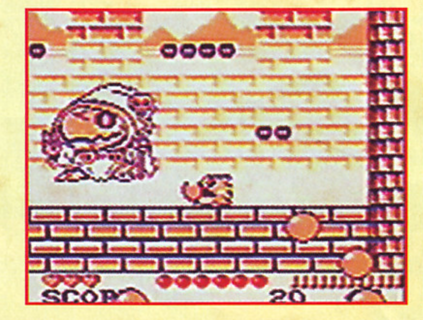






Este juego es muy divertido y entretenido, he aquí el password que te permite seleccionar cualquier escena, en la pantalla de password introduce el siguiente: ▶, 5, ▶, V, luego presiona **Start** y aparecerá un contador donde seleccionas escena.









Estas claves te facilitarán el recorrido de este entretenido juego : todas las claves se ponen en la pantalla del título.

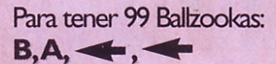


Para tener 50 vidas (aunque los gatos sólo tengan 9): **B, ↑ , B, Select, Y.**

BUBSY II

Para tener 99 Balzookas:

B, A, ←, ←

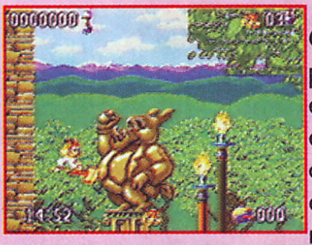




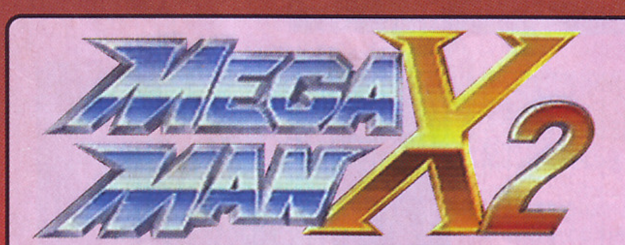


Este es un poco especial ya que permite que tengas todo el juego terminado:

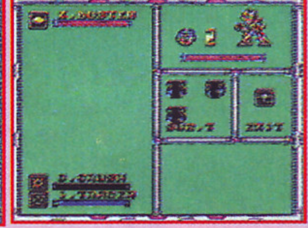
↑, A, A, A, A, ↓



Con este código puedes volver a entrar a cualquier escena, lo único que debes hacer es volver a eliminar a los minijefes para pasar al piso siguiente.



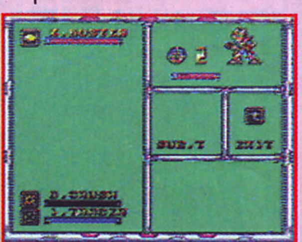




Aquí tienes 7 corazones y 3 tanques, además de la armadura falta el tanque de Bubble Crab y el corazón de Morph Moth.

He aquí otros 4 passwords:





Con éste, ya tienes toda la armadura y ningún enemigo derrotado.





Aquí ya tienes todo, menos la armadura.



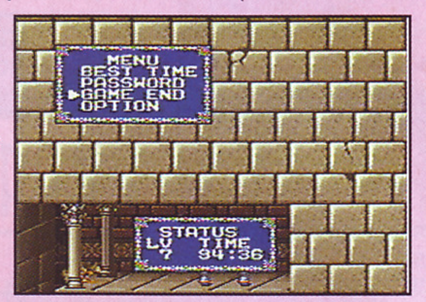


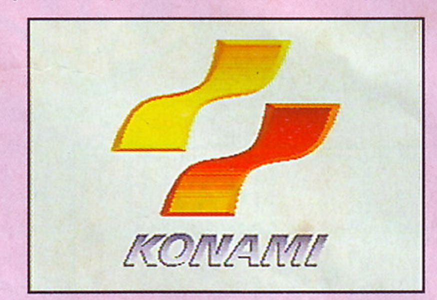
Este password sí que está excelente. Aquí ya tienes todo incluyendo a los 8 enemigos eliminados además ¡empiezas en la 3a. parte de X-Hunter Stage! ¿cómo ves?

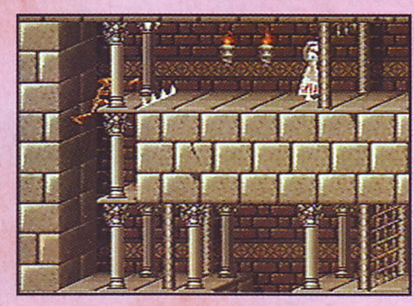
PRINCE of PERSIA®

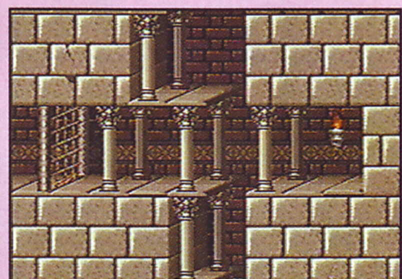
PASSWORD QP8135N

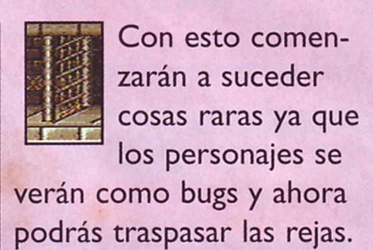
En el nivel 7 ve al cuarto que indica la foto (una vez a la izquierda y 2 arriba del inicio). Y colócate como se ve en la 2a. foto para que pongas Select y Game End. Entonces saldrá el logo de Konami.



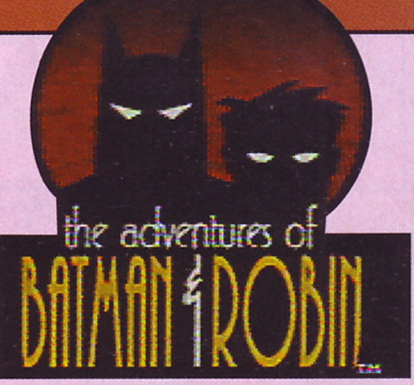


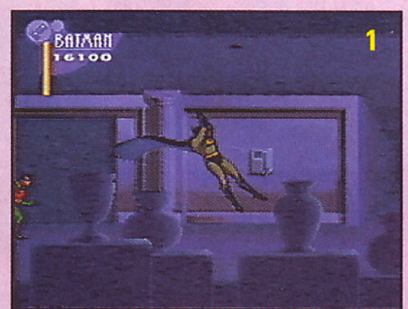






Con esto comenzarán a suceder cosas raras ya que los personajes se verán como bugs y ahora podrás traspasar las rejas.





En "Fowl Play"
(la escena del Pingüino)

Al comenzar, avanza usando Grappling Gun para (1) columpiarte por el techo hasta llegar a la bifurcación donde Batman le dice a Robin que se separen. Aquí continúa columpiándote hasta que ya no la veas y ve a rescatar al guardia de la derecha (2).

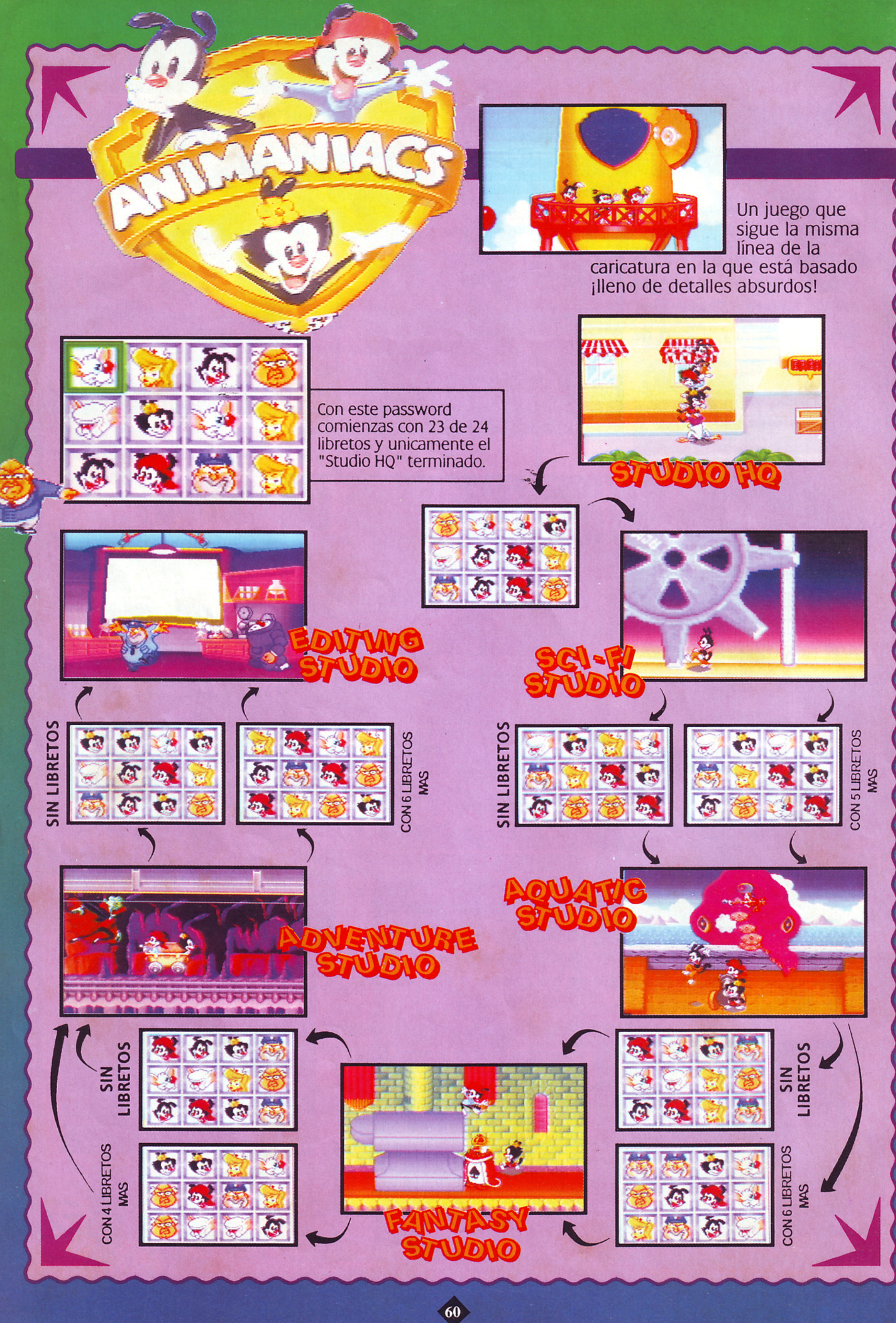


Ahora regresa a la bifurcación y verás a Robin vuelto Bug. (3)



Advertencia: Hay veces que es más difícil hacer este truco, así que si no te sale regresa a la Baticueva e inténtalo de nuevo sin perder la paciencia.

BUGS


ANIMANIACS
Un juego que sigue la misma línea de la caricatura en la que está basado ¡lleno de detalles absurdos!
Con este password comienzas con 23 de 24 libretos y unicamente el "Studio HQ" terminado.
STUDIO HQ
EDITING STUDIO
SCI-FI STUDIO
SIN LIBRETOS
CON 6 LIBRETOS MAS
SIN LIBRETOS
CON 5 LIBRETOS MAS
ADVENTURE STUDIO
AQUATIC STUDIO
SIN LIBRETOS
CON 4 LIBRETOS MAS
FANTASY STUDIO
SIN LIBRETOS
CON 6 LIBRETOS MAS



¡¡Ellos tienen el secreto!!













PILOTOS

¿Cómo pueden saber tanto los pilotos?
FRANCISCO PEREZ, Chile

Primero que nada, nosotros "los pilotos" somos jóvenes al igual que tú y por lo tanto, sabemos varias cosas sobre los videojuegos, no por ser superdotados ni nada por el estilo, sino, principalmente por que nuestro trabajo es descubrir passwords, trucos, tips, etc., y la otra razón muy importante también, es que nos gusta mucho nuestro trabajo y uno de nuestros hobby es el mundo de los videojuegos. Algo que nos da cada vez más ánimo y fuerzas para seguir descubriendo cosas, son las cartas que día a día nos llegan con felicitaciones por nuestro trabajo, ¡eso es genial!, además de que nos sentimos útiles con saber que podemos ayudar a otros a solucionar diversos problemas que tengan con sus juegos. Hay ocasiones en las cuales nos han dado tareas muy complicadas por resolver y sólo nuestras ganas de poder superarlas nos hacen constantes en la búsqueda de soluciones, cosa que nos ayuda enormemente, debido a que durante el desarrollo de juegos nos topamos con muchos más secretos y trucos que si los hubieramos buscados. Por último, además de todo lo mencionado, contamos con un gran apoyo de préstamos de juegos, apenas salen a la venta (a veces antes) y mucho material de apoyo que nos envían desde Nintendo of America y del resto de las productoras de videojuegos del mundo.
Espero que te haya quedado más o menos claro el porqué de nuestro alto conocimiento sobre el tema.

Ryo

CODIGOS

He tratado de descubrir códigos de Mortal Kombat 3 y me resulta imposible. ¿Podrían ayudarme?
JAVIER CALCAGNO, Argentina
LUIS MANCILLA S., Chile

Realmente es complicado tratar de descubrir algún código, pues la variedad de figuras que lo componen es enorme. Pero no te desesperes, casi siempre estos códigos cuentan con una lógica. Por ejemplo, para el código de no bloqueo debes presionar, en ambos controles, 2 veces bloqueo. Algunos no tienen esta lógica, pero no te preocupes, muy pronto sabrás más acerca de los famosos códigos de Mortal Kombat 3. Ahora como tarea, ingresa este: Presiona 2 veces LP, 8 veces bloqueo y 2 veces LK, en ambos controles. ¿Qué se logra con esto?, vamos descúbrelo tu mismo y mandanos la solución. Esperamos tu carta.

Ryo

NBA JAM TOURNAMENT EDITION

Les quiero pedir el truco para sacar los equipos All-Star del juego NBA Jam Tournament Edition.
HECTOR CASANYES, Argentina
FERNANDO CATENACCI, Chile

Aquí va la respusta para ti y muchos otros amigos que pedían este truco, es el siguiente:
En la pantalla del título presiona Start para que aparezca el menú y luego Y, Arriba, Abajo, B, Izquierda, A, Derecha, Abajo, Start. Si lo hiciste en forma correcta el modo de equipo será en selección automática. Luego, pon en el cuadro de iniciales "JAM" y entonces aparecerán unas estadísticas indicando que todos los equipos de la NBA han sido de-rrotados. Así tendrás ahora la opción para elegir a los equipos de All-Star.

Fox

NINTENDO ULTRA 64

¿A qué precio saldrá la consola Nintendo Ultra 64 aproximadamente en Estados Unidos? ¿Les ha llegado alguna información sobre Mortal Kombat 3 para NU64?
CARLOS BORDEU, Chile

Con el NU64, Nintendo, como siempre, ha tratado de diseñar un sistema que sea accesible a los millares de videojugadores que en el mundo esperan su lanzamiento. Los cartuchos, luego de un profundo estudio de abaratamiento de costos (sin disminuir la calidad), no deberían ser un tanto más caros que uno para Super Nintendo. En conclusión, precios estimados aún no tenemos, pero si tomas en cuenta todas estas opciones que Nintendo se formula para su esperada consola de 64 bit, creemos que no será algo inalcanzable. Con el tiempo el Super NES y sus juegos (dependiendo del título, por supuesto) fueron bajando de precio, esperemos con el Ultra 64 pase lo mismo.
Como dijimos en un número anterior, realmente creemos poco probable que Mortal Kombat 3 salga para la nueva consola de Nintendo, ya que saldrá para Super NES, existe una política que desea que todos los juegos para el Nintendo Ultra 64, sean sólo exclusividad.

Fox

MARIO BROS.

¿Saldrá algun juego para el Ultra 64 con nuestro viejo amigo Mario?
ROMINA ARIGOÑI L., Argentina

Sería lo más lógico, ya que Mario es la mascota oficial de Nintendo y no creemos que la vayan a cambiar. No hay nada completamente seguro, pero existen rumores de que sí se está preparando un juego de Mario para este sistema. ¿Cómo se va a llamar?, ¿Cuántos megas tendrá?, todas estas cosas aún son súper secretas y que el señor Miyamoto no revelará hasta que esté autorizado para hacerlo. ¿"Super Mario Universe"?.

Fox

NINTENDO ULTRA 64

¿Qué más saben sobre la consola "Ultra 64", en su versión casera?
ALEJANDRO SCHWARZ, Perú
RAUL FERREIRA S., Argentina

Como todos sabemos, la información sobre el Nintendo Ultra 64 es un poco escasa, pero aquí van algunos datos que probablemente no sepas y otros que son muy conocidos: El "Hardware" fue creado en conjunto por Nintendo, Silicon Graphics y Rambus, sus desarrolladores exclusivos son Acclaim, Angel Studios, Gametek, Mindscape, Rare, Spectrum Holobyte, Virgin Interactive. Ahora con respecto a la lista oficial de títulos en desarrollo para esta consola, se encuentran Killer Instinct (nueva versión), Cruis´n USA, Robotech, Mortal Kombat 3 y muchos otros. Esto es sólo un pequeño porcentaje de información sobre esta gran y esperada consola, en las siguientes ediciones te seguiremos informando.

Ryo

VORTEX

En el juego Vortex, de Super NES, existen unos passwords que me darán más poderes ¿Podrían decírmelos?
JAVIER BERNALES, Argentina

Para obtener vidas infinitas, sólo debes ingresar el password: JTTSJ. Para ser indestructible: HWZSM. Para que se encienda el switch de nivel: CTGXF y para tener "Ammo" infinita, usa el password: WSVTO. Puedes elegir uno a la vez. No eliminan la posibilidad de password de escena.

Fox

Y NO OLVIDES ENVIARNOS TUS PREGUNTAS, SUGERENCIAS Y TRUCOS PARA LA REVISTA A:

REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL ANDINA
REYES LAVALLE # 3194
SANTIAGO - CHILE

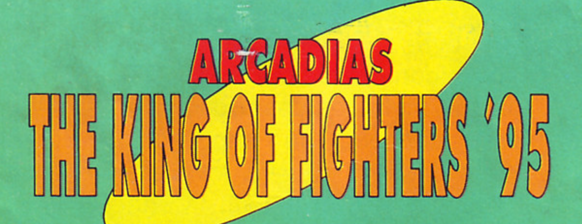


¡...Y EN NUESTRO PROXIMO NUMERO!



INFORMACION SUPERNESESARIA

• KILLER INSTINCT • CAPTAIN COMMANDO • DEMOLITION MAN





MARIADOS
KIRBY'S DREAMLAND 2
SUPER PUNCH OUT!!





Y NUESTRAS SECCIONES DE SIEMPRE

¡NO TE LA PIERDAS!
APARECE TODOS LOS MESES

TODOS LOS MESES. LAS MEJORES NOTAS DEL MUNDO

CONOZCA MAS

La Aventura de Conocer
La Entretención de Saber

PORQUE UD. LO PIDIO :
CONOZCA EN LA EDICION DE OCTUBRE
¡ EL VIDEO CON LA AUTOPSIA DEL CUESTIONADO ET!

LA PELICULA QUE CONMOCIONO AL MUNDO. 25 MINUTOS DE TENSION. CLAVES, DUDAS Y SECRETOS EN UNA PROFUNDA INVESTIGACION. TODA LA VERDAD SOBRE EL MISTERIOSO Y CONTROVERTIDO CASO ROSWELL. LAS PRUEBAS A FAVOR Y EN CONTRA DE LA SUPUESTA AUTOPSIA.





LOS ENIGMAS DE LA BIBLIA. El libro más traducido y vendido del mundo encierra, aún hoy, misterios insondables. ¿Cómo nacieron los idiomas? En busca de **LA LENGUA MADRE**, investigador habría descubierto las huellas del "Nostrático", el idioma que hablaban los hombres hace 12 mil años.
Conozca cómo **LOS ESPIAS ROBOT** de la KGB eran preparados para matar, con un método ultrasecreto de lavado de cerebro.

Las increíbles notas de **CONOZCA MAS**; los ingeniosos **POR QUE**; la asombrosa **CRONICA LOCA**; todas las respuestas en **USTED PREGUNTA Y CONOZCA MAS CONTESTA**. Y **LO NUEVO** en ciencia, tecnología, computación y curiosidades.

SORPRENDASE CON LOS CEREBROS CHILENOS DE EXPORTACION.
DESCUBRA A LOS GENIOS QUE HAN LLEVADO A BRASIL, ARGENTINA Y OTRAS PARTES DEL MUNDO, SISTEMAS, SOFTWARE Y TECNOLOGIA DE PUNTA "MADE IN CHILE" COMO TRABAJAN. LAS AREAS QUE ABARCAN Y METODOS QUE USAN.

EL JUEGO DEL AÑO

KILLER INSTINCT

EL NUEVO RETO DE SNES

El juego de mayor éxito desarrollado para SUPER NINTENDO desde MORTAL KOMBAT.

Fantástico reparto con los más extraños y famosos luchadores del TORNEO ULTRATECH, para enfrentarse al final con EYEDOL, el más temible luchador del universo.

Cientos de movidas secretas y combinaciones especiales de remate.

Son 32 MEGAS de increíbles animaciones con la mejor calidad gráfica.

INCLUYE UN CD DE REGALO, CON LA BANDA DE SONIDO KILLER CUTS





SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

EXIGELO EN TU DISTRIBUIDOR AUTORIZADO NINTENDO - CHILE

PUERTO GRAFICO